

Macromedia Flash MX Professional 2004

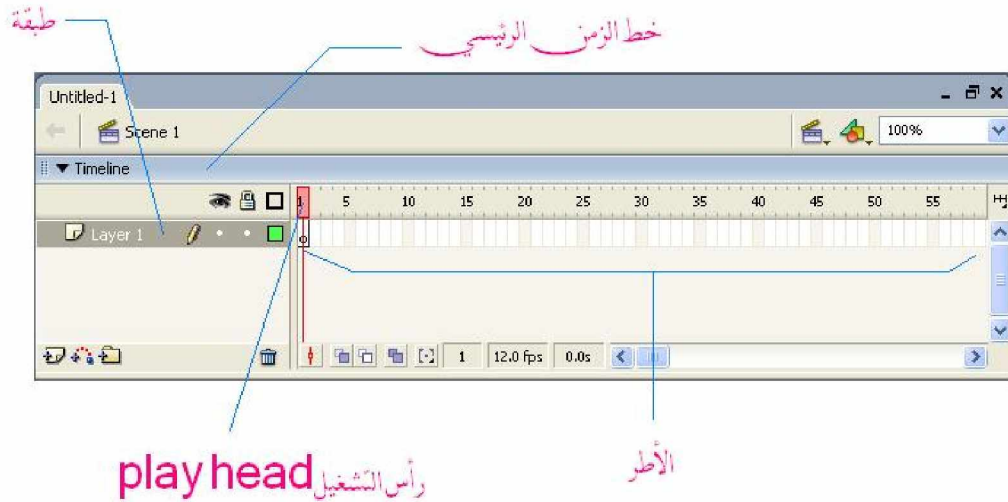


فلاش إم إكس 2004

مقدمة :

آلية عمل الفلاش

زودّ الفلاش بخط الزمن Timeline الذي يشبه إلى حد كبير شريطا سينمائيا يعرض محتواه من خلال تتابع صورته بسرعة معينة وكذلك الحال مع خط الزمن في الفلاش. فإذا نظرت إلى الصورة المرفقة تجد خط الزمن مقسما إلى مجموعة من الأطر مرقمة من خلال مسطرة ترقيم الإطارات وكل من هذه الإطارات بمثابة صورة من صور الشريط السينمائي. عندما يمر رأس التشغيل playhead على هذه الأطر سيتم عرض محتواها بدءا من الإطار رقم واحد إلى آخر إطار تم استعمله ثم يعود رأس التشغيل من البداية وهكذا في حلقة متصلة. رأس التشغيل playhead يمكن تشبيهه تماما بخادم مطيع يقوم بتنفيذ الأوامر التي تعطى إليه من قبل المبرمج ولكن يجب التحدث إليه باللغة التي يفهمها وهذه اللغة هي لغة الأكتشنسكريبت Actionscript والعمل الوحيد الذي يقوم به أثناء عرض الفلاش بدون أوامر مباشرة من المبرمج هو العمل الذي أشرنا إليه سابقا وهو انطلاقه من الإطار الأول إلى الإطار الأخير في حلقة متصلة دون توقف.



لفهم هذه الفكرة عمليا افتح ملفا فلاشيا جديدا وارسم باستخدام أداة رسم الدائرة دائرة لونها أزرق ثم انقر على الإطار ٣٠ في خط الزمن واضغط على (F٦) ثم غير لون الدائرة إلى الأحمر باستخدام أداة التلوين (السطل) ، انقر على الإطار رقم ١ ومن قسم الخصائص (Properties) اختر (shape) . ما عملناه الآن هو عبارة عن حركة تغيير الأشكال وبهذا نحن نطلب من الفلاش أن يقوم بتغيير لون الدائرة من الأزرق إلى الأحمر . اضغط المفتاح (Enter) وراقب حركة رأس التشغيل في خط الزمن كيف سينتقل من الإطار ١ إلى الإطار ٣٠ بدون توقف . اضغط الآن (Enter + Ctrl) وانظر كيف يتم العرض بشكل متواصل وهذا يعني أن رأس التشغيل ينتقل من ١ إلى ٣٠ في حلقة متواصلة بدون توقف .

يمكن السيطرة على هذا الخادم (رأس التشغيل playhead) بجعله يتوقف في إطار معين أو يبدأ من إطار معين أو يقفز إلى إطار معين عن طريق أوامر الأكتشنسكريبت المختلفة وهذا سيوفر لك قدرة كبيرة على إنجاز التطبيقات الرائعة بالفلاش . (للمزيد من المعلومات انظر شرح خط الزمن والأطر والطبقات والعمليات عليها) .

مِمَّ يتكون الفلاش إم إكس ٢٠٠٤ الاحترافي ؟

دعنا نفتح الفلاش ونتعرف إلى أجزائه الأساسية .
عندما تفتح الفلاش إم إكس ٢٠٠٤ تطالعك صفحة البداية Start Page التالية :



صممت صفحة البداية Start Page السابقة في الفلاش إم إكس ٢٠٠٤ لتسهيل عملية الوصول إلى الملفات فمنها يمكنك فتح كل أنواع المستندات والملفات الممكنة في الفلاش كما يمكنك الاتصال ببعض المواقع على الأنترنت وإليك بعض التفصيل حول مكونات هذه اللوحة المرقمة بالأرقام الخضراء :

١ - Open A recent Item فتح ملف من آخر عشرة ملفات تم فتحها من قبل حيث تجد هنا قائمة بأسماء آخر عشرة ملفات . وفي الأسفل علامة المجلد (Open) وتستعمل لفتح أي ملف تم تخزينه في الجهاز.

٢- Create New لإنشاء مستند جديد وفي الأسفل خيارات أنواع المستندات التي يمكن للفلاش أن ينشئها وسيتم التعرض لها عند التحديث عن قائمة ملف .

٣- Create fro Templates إنشاء مستند من القوالب الجاهزة وفي الأسفل خيارات أنواع القوالب الجاهزة التي يمكن للفلاش أن ينشئها وسيتم التعرض لها عند التحديث عن قائمة ملف .

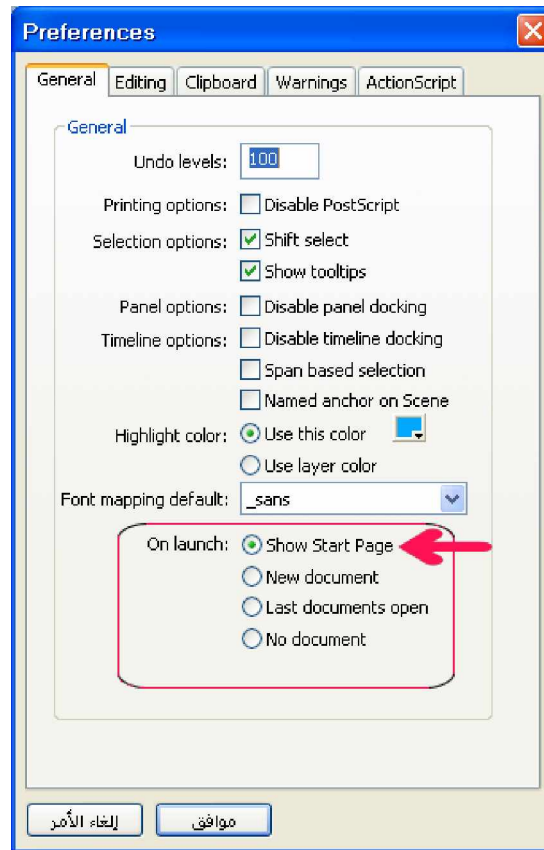
٤- Extend التوسعات الفلاشية وهي اللبئات (Components) : بالضغط على هذا الخيار وأنت متصل بالأنترنت يقوم بنقلك إلى صفحة تحميل اللبئات (Components) من موقع الماكروميديا وأصبح بمداومة الاتصال بالموقع لتحميل الجديد من هذه اللبئات وسيتم التحديث عنها بالتفصيل لاحقاً إن شاء الله .

٥- ٦- هذان الجزءان مخصصان بالاتصال بالأنترنت ولن يظهر لك إلا إذا كنت متصلاً بالشبكة وسيظهران بمظاهر مختلفة فأنت ترى (٥) الآن يتيح لك إمكانية ترقية مشغل الفلاش الذي عندك و (٦) يتيح لك إمكانية البحث على الأنترنت بمحرك بحث مدعوم من قبل موقع جوجل وربما وجدت مكانهما خياراً لمشاهدة بعض الدروس على موقع الماكروميديا أو غير ذلك ...

٧- إذا وجدت أن هذه اللوحة تبطئ من سرعة العمل فيمكنك الاستغناء عنها بالتأشير على المربع الصغير الذي بجوار الرقم (٧) ولن تعود إلى الظهور من جديد .

ملاحظة : إذا رغبت في إعادة إظهار هذه الصفحة مرة أخرى فاعمل مايلي :

- اذهب إلى قائمة Preferences<Edit أو اضغط Ctrl+U
- اختر لسان التبويب : General
- اختر الخيار : Show Start Page من أسفل اللوحة في القسم On Lunche كما هو مبين في الصورة التالية :



كما يمكنك اختيار الخيارات الأخرى التالية له بما يتناسب مع احتياجاتك على النحو التالي :

- New document : عند اختيارك هذا الخيار فإن الفلاش سوف يفتح مباشرة ملفا فارغا جاهزا للعمل عليه .
- Last documents open : عند اختيارك هذا الخيار فإن الفلاش سوف يفتح لك آخر ملف تم العمل عليه للعمل عليه .
- No document : عند اختيارك هذا الخيار فإن الفلاش سوف يفتح بدون فتح أي ملف تاركا لك حرية الاختيار

نظرة عامة على التعامل مع مستندات الفلاش:

عندما تنشئ وتَحَفُظَ مستند ماكروميديا فلاش إم إكس ٢٠٠٤ وإم إكس ماكروميديا فلاش ٢٠٠٤ الاحترافي ضمن بيئة التأليف (أي في أثناء إنشاء مستند) يكون المستند بصيغة ملف FLA. لعرض المستند في مشغل الفلاش ماكروميديا يجب عليك أن تنشر أو تُصدّر الوثيقة كملف SWF.

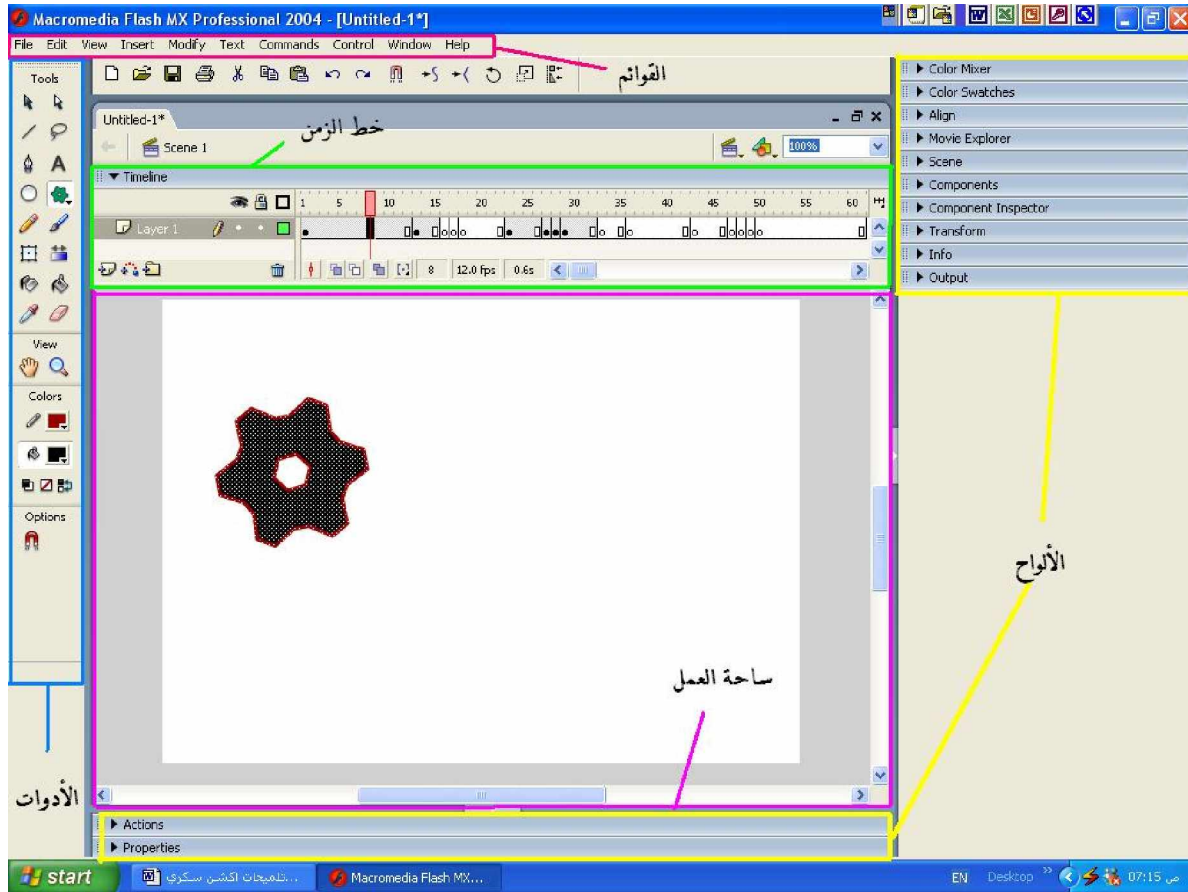
ملحوظة:

لمزيد من المعلومات حول نشر أو تصدير مستند فلاشي انظر (النشر أو التصدير.) Publishing or Exporting

يُمكنك أن تُضيف مكونات فلاشية إلى مستند الفلاش كما يمكنك ترتيب هذه المكونات في المكتبة وبإمكانك أيضا استخدام لوح مستكشف الفيلم Movie Explorer لرؤية وتنظيم كل المواد في مستند الفلاش . في المكتبة. أوامر التراجع والإعادة Undo and Redo و لوح المحفوظات History وقائمة الأوامر Commands تساعدك على القيام بمهام تلقائية.

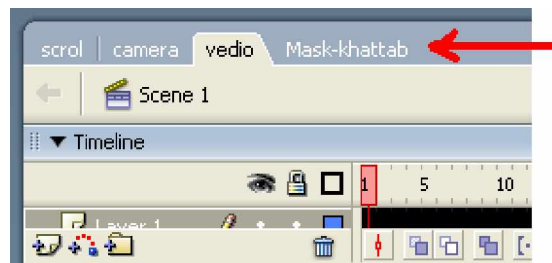
وعند اختيارك إنشاء مستند فلاشي جديد ستجد أن واجهة الفلاش تتكون من الأجزاء التالية :

[١ - القوائم Menus ، ٢ - خط الزمن Timeline ، ٣ - الأدوات Tools ، ٤ - ساحة العمل Stage ، ٥ - الألواح Panles .]



ومما يظهر في هذه الواجهة :

السنة التوب / شريط عنوان المستند: document tabs



استعمال شريط عناوين المستندات المتعددة (في الويندوز فقط).

يمكنك فتح عدد من مستندات الفلاش في وقت واحد وعندما تفتح مستندات متعددة وأنت تستخدم نظام الويندوز، تظهر السنة تبويب بأسماء المستندات في أعلى يسار نافذة المستندات المفتوحة وهذه الخاصية تتيح لك إمكانية التنقل بسهولة بين المستندات. تظهر السنة التبويب هذه فقط عندما تكون المستندات معروضة في نافذة مكبرة maximized.

لجعل مستند من هذه المستندات نشيطا انقر فوق لسان التبويب الخاص به .

تعرض السنة التبويب مرتبة افتراضيا بحسب الترتيب الذي تم إنشاء المستندات به. ولا يمكنك سحبها لتغيير ترتيبها.

• لرؤية مستند عندما تكون مجموعة مستندات مفتوحة:

- انقر لسان تبويب المستند.

خط الزمن Timeline

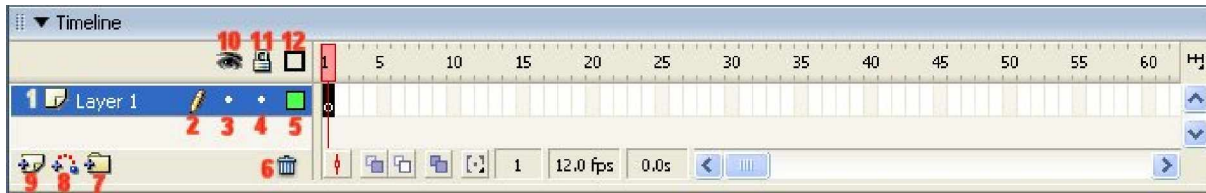
شرح خط الزمن والأطر والطبقات والعمليات عليها

- يحتوي خط الزمن المبين في الصورة التالية على ثلاثة مكونات أساسية :
- ١- الطبقات layers .
 - ٢- الأطر : frames .
 - ٣- رأس التشغيل : playhead .



١- الطبقات layers :

عند فتح مستند فلاش جديد يظهر خط الزمن Timeline وفيه طبقة واحدة (layer ١) يتم إنشاؤها افتراضيا ولا يمكن حذفها والطبقة كما هو موضح في الصورة التالية هي عبارة عن المنطقة الزرقاء وما أمامها من الأطر حتى نهاية خط الزمن ويمكنك إنشاء وحذف عدد غير محدد من هذه الطبقات :



يمكن تصور الطبقات في الفلاش على أنها ألواح شفافة مرصوص بعضها فوق بعض وهي من أهم الميزات الموجودة في برنامج الفلاش على اختلاف إصداراته . تفيدك الطبقات في تنظيم عملك حيث يمكنك أن تجري التعديلات المناسبة على عنصر موجود في طبقة ما دون التأثير على العناصر الأخرى في الطبقات الأخرى وعندما لا يكون في الطبقة أي شيء (أي تكون فارغة) يمكنك أن تشاهد ما تحتها من الطبقات (لأنها شفافة) .

إنشاء الطبقات :

لإنشاء طبقة جديدة اعمل واحدا من الخيارات التالية :

- ١ - اذهب إلى قائمة `Timeline > insert > layer` .
- ٢ - انقر بالزر الأيمن فوق المنطقة الزرقاء الموضحة في الصورة السابقة `< insert layer` .
- ٣ - انقر فوق أيقونة المستند التي تظهر في الزاوية السفلية اليسرى من الصورة السابقة ذات الرقم (٩) .

حذف الطبقات :

لحذف طبقة أو أكثر اعمل واحدا مما يلي :

- ١ - حدد الطبقة أو الطبقات المراد حذفها < انقر على أيقونة سلة المهملات الموجودة في أسفل ويسار خط الزمن وهي ذات الرقم (٦) في الصورة السابقة .
- ٢ - لحذف طبقة واحدة < حدد الطبقة < انقر بالزر الأيمن على المنطقة الزرقاء < اختر من القائمة `delete layer` .

ترتيب الطبقات :

لتغيير ترتيب الطبقات :ضع المؤشر على المنطقة الزرقاء الموضحة في الصورة السابقة > انقر واسحب دون إفلات إلى المكان الذي تريد > أفلت الطبقة .

تسمية الطبقات :

عند فتح طبقات جديدة يعطيها الفلاش بشكل افتراضي أسماء جديدة layer1, layer2, layer3... وعندما يزداد عدد الطبقات يصبح التمييز بينها عسيراً ويعرقل العمل ولذلك ينصح بتسمية كل طبقة باسم يدل على محتواها ويمكن تسميتها باللغة العربية إن أردت ذلك .
ولتغيير اسم الطبقة انقر نقرا مزدوجاً على منطقة الاسم (ذات الرقم ١ في الصورة السابقة) أي على كلمة layer1 ثم اكتب أي اسم تريد .

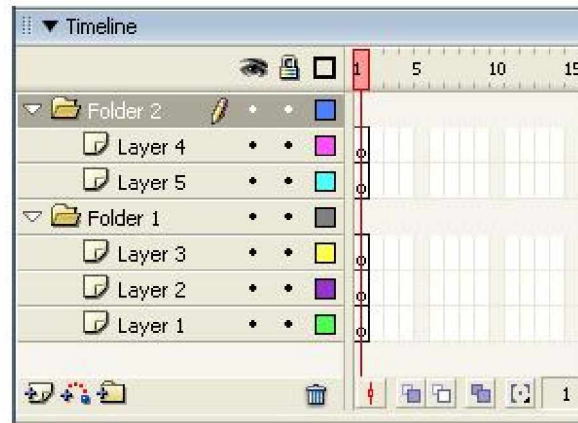
إنشاء المجلدات :

بإمكانك القيام بتصنيف وتنظيم الطبقات بإنشاءك طبقة مجلد ثم وضع مجموعة من الطبقات داخل هذا المجلد وبإمكانك حينئذ أن تبسط أو تجمع الطبقات في خط الزمن بحسب الحاجة دون التأثير على مساحة الرؤية في ساحة العمل، إنها لفكرة جيدة أن تستخدم ميزة المجلدات لتفصل الطبقات التي تحتوي على الملفات الصوتية من التي تحتوي الأكواد التي تحتوي عناوين إطارات عن التي تحتوي التعليقات، وهذا سيساعدك في العثور على الطبقة المطلوبة والملف المطلوب بسرعة عندما تحتاج إلى تعديل عليه بالإضافة إلى ذلك يمكنك أن تستخدم طبقات مسار خاصة لجعل الرسم والتحرير أسهل وطبقات قناع لتساعدك على إنشاء التأثيرات المتنوعة.

كيفية إنشاء مجلد طبقات ووضع الطبقات داخله؟

- ١- أنشئ عدة طبقات وليكن خمس طبقات .
- ٢- أنشئ عدد ٢ من المجلدات بالضغط على أيقونة المجلد في أسفل ويسار خط الزمن (وهي ذات الرقم (٧) في الصورة السابقة) الآن ظهر لك في خط الزمن خمسة مسارات محتوية على أطر ومسارات رمادية ليس فيهما أطر وهما المجلدان .
** بإمكانك إنشاء المجلد بالنقر على نطاق اسم الطبقة بالزر الأيمن ثم اختيار : insert folder .
*** بإمكانك إنشاء المجلد بفتح قائمة insert ثم timeline ثم اختيار : layer folder .
- ٣- انقر على نطاق اسم الطبقة بدون إفلات ثم قم بسحب هذه الطبقة حتى تجعلها فوق نطاق اسم طبقة المجلد ٢ ثم أفلتها.
- ٤- افعل ذلك مع الطبقتين ٢ و ٣ .

٥- افعل ذلك مع الطبقتين ٤ و ٥ ولكن أفلتهما فوق طبقة المجلد ٢ الآن لو نقرت على السهم الصغير بجوار رمز المجلد في كل من طبقتي المجلد ستختفي الطبقات في داخله ولو نقرت عليه مرة ثانية ستظهر لك الطبقات مرة ثانية . وسيبدو شكل الطبقات مع المجلدات على النحو التالي :

**شكل الطبقات داخل المجلدات**

أظنك تبينت الآن فضل هذه الميزة الجديدة في فلاش إم إكس وفلاش إم إكس ٢٠٠٤

استخدام الطبقات :

لرسم أو التلوين أو إجراء أي تعديل على طبقة أو مجلد حدد الطبقة بالنقر عليها لتصبح فعالة وعند النقر على أي إطار في أي طبقة يتحدد الإطار ويتحدد رأس الطبقة (نطاق اسم الطبقة) دلالة على أنها صارت فعالة وجاهزة لإدخال أي مادة تختارها في الإطار الذي تم النقر عليه .

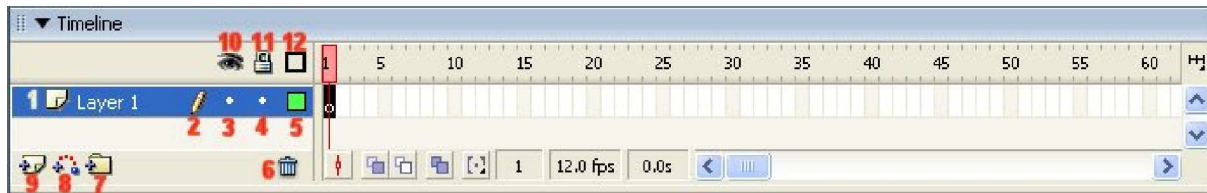
وإذا قمنا بحذف جميع الأطر من طبقة ما أو استخدمنا علامة القفل لإقفالها فإن رمز قلم الرصاص الذي يظهر بجانب اسم الطبقة سوف يظهر فوقه خط أحمر يدل على أن الطبقة غير فعالة ولا يمكن إدخال البيانات فيها .

يمكنك أن تجعل طبقة واحدة فعالة في وقت واحد بينما يمكنك تحديد (تظليل) مجموعة من الطبقات في وقت واحد .

إن عدد الطبقات التي بإمكانك أن تنشئها غير محدود ولكن ضع في حسابك أن زيادة عدد الطبقات سيؤدي إلى زيادة حجم الموفي عند تصديره .

إيقاف الطبقات :

عندما تتعدد الطبقات يصبح من الصعب تحديد عنصر في طبقة دون تحديد عناصر في طبقة أخرى معه وقد تكون غير محتاج إلى تحديد تلك العناصر مما يربك العمل ولذلك فإن خاصية إيقاف الطبقات تساعدك على ضبط العمل ومرونته .



* لقفل طبقة ما انقر فوق النقطة التي تحت أيقونة قفل الطبقة (أيقونة القفل المشار إليها برقم (١١) والنقطة المشار إليها بالرقم (٤) في الصورة السابقة) وعند ذلك ستتحوّل النقطة إلى شكل قفل .

** يمكن عمل قفل لجميع الطبقات غير التي أنت فيها الآن بالنقر بالزر الأيمن على نطاق اسم الطبقة ثم اختيار others lock من القائمة .

*** لقفل جميع الطبقات انقر على أيقونة القفل المشار إليها بالرقم (١١) في الصورة السابقة .

إزالة قفل الطبقات :

* لإزالة قفل طبقة ما انقر فوق أيقونة قفل الطبقة نفسها .

** لإزالة قفل جميع الطبقات انقر على أيقونة القفل المشار إليها بالرقم (١١) في الصورة السابقة أو بالنقر بالزر الأيمن على نطاق اسم الطبقة ثم اختيار show all من القائمة .

إخفاء محتويات طبقة أثناء التصميم :

من الميزات الهامة في الفلاش إمكانية إخفاء محتويات طبقة أو طبقات أثناء قيام المصمم بالعمل فلو كانت المواد المدخلة في الطبقة العلوية تحجب مواد الطبقة التي أسفل منها فلن تتمكن من العمل على الطبقة العلوية ولعمل ذلك قم مؤقتاً بإخفاء محتويات الطبقة أو الطبقات التي تعيق عملك وهذا الإخفاء لا يمنعها من الظهور في حالة التشغيل .

* لإخفاء محتويات طبقة انقر فوق النقطة التي تحت أيقونة العين في الصورة السابقة (أيقونة القفل المشار إليها برقم (١٠) والنقطة المشار إليها بالرقم (٣)) وستتحوّل النقطة إلى شكل حرف X بلون أحمر .

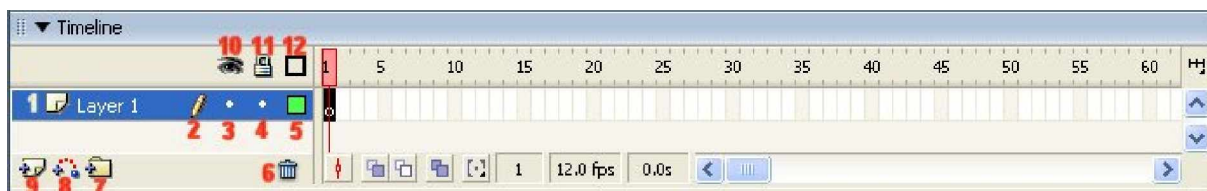
** يمكن عمل إخفاء لجميع الطبقات غير التي أنت فيها الآن بالنقر بالزر الأيمن على نطاق اسم الطبقة ثم اختيار others hide من القائمة .

*** لإخفاء جميع الطبقات انقر على أيقونة العين المشار إليها بالرقم (١٠) في الصورة السابقة .

إظهار طبقة ثم إخفاؤها :

* لإظهار طبقة تم إخفاؤها انقر فوق علامة X الحمراء في الطبقة نفسها .

** لإظهار جميع الطبقات التي تم إخفاؤها انقر على أيقونة العين المشار إليها بالرقم (١٠) في الصورة السابقة أو انقر بالزر الأيمن على نطاق اسم الطبقة ثم اختر show all من القائمة .

استخدام ميزة إظهار الحدود الخارجية :

يظهر رأس الطبقة عند فتح مستند فلاشي جديد على النحو السابق ومن الأيقونات التي تظهر أمامك أيقونة الحدود الخارجية outline وهي عبارة عن المربع الصغيرة الأخضر المشار إليه بالرقم (٥) وفوقه مربع مفرغ أسود مشار إليه بالرقم (١٢) .

عند النقر على المربع الأخضر ستختفي كل الأشكال التي وضعتها في الطبقة وسيظهر منها فقط الحد الخارجي لها ولون هذا الحد بلون المربع ذي الرقم (٥) وعندما ستفتح طبقات جديدة سيأخذ كل مربع لونا وعند استخدامه ستظهر الحدود الخارجية في كل طبقة بحسب لون هذا المربع .

جرب الآن رسم مربع واجعل لونه تعبئته أحمر ولون الحد الخارجي أسود ثم استعمل هذه الخاصية وانظر الفرق .
لجعل جميع الطبقات تظهر بخاصية ال Outline انقر على المربع الأسود المشار إليه برقم (١٢) في الصورة السابقة .
لإعادة الأشكال إلى الوضع العادي انقر ثانية على أيقونة المربع وسيعود كل شيء إلى حاله .

إنشاء طبقة دليل layer guide:

قد يحتاج المصمم إلى إنشاء طبقة تظهر أثناء التصميم ولا تظهر أثناء العمل فعلى سبيل المثال عندما أقوم برسم صورة ما أقوم باستيراد هذه الصورة في الطبقة الأولى واسمها original وأقوم بقفلها ثم أنشئ طبقة للرسم فيها وأسميها drawing وعندما أبدأ بالرسم سأقوم بتقليد خطوط الصورة ولكنني عندما أضغط Ctrl+Enter لاستعراض العمل ستظهر الصورة الأصلية مع الرسم ويختلطان ولمنع الصورة الأصلية من الظهور انقر بالزر الأيمن على الطبقة original التي تحتوي على الصورة الأصلية واختر من القائمة Guide ولن تظهر هذه الصورة أثناء العرض أبدا .
لاحظ ظهور شكل قطارة مكان شكل صفحة الكتابة في نطاق اسم الطبقة التي عملت لها Guide .

إنشاء طبقة دليل حركة (مسار حركة) layer motion guide:

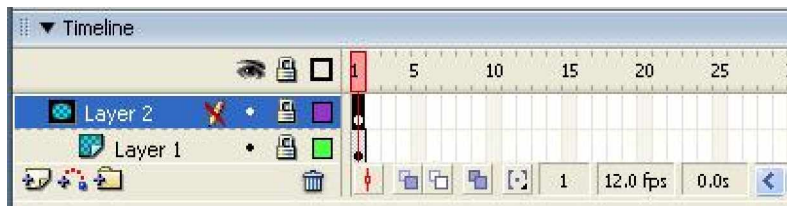
تستطيع جعل لقطة حركية تسير وفق مسار معين : مثلا لقطة حركية تحتوي على كرة تدور على مسار بيضوي ، لمعة ضوئية تسير على محيط مربع ، سيارة صغيرة تسير على طريق متعرج ... وفي هذه الحالة أنت بحاجة إلى طبقة تحتوي على مسار الحركة وهذا المسار يجب ألا يظهر أثناء العرض ولإنشاء طبقة مسار حركة اعمل مايلي :
* انقر على الطبقة بالزر الأيمن ثم اختر من القائمة add motion guide . أو
** انقر على أيقونة إنشاء دليل الحركة في أسفل ويسار خط الزمن وهي المشار إليها بالرقم (٨) في الصورة السابقة .
لاحظ ظهور أيقونة على شكل قوس متقطع أحمر اللون مكان شكل صفحة الكتابة في نطاق اسم الطبقة التي عملت لها motion Guide .

إنشاء طبقة قناع Mask Layer:

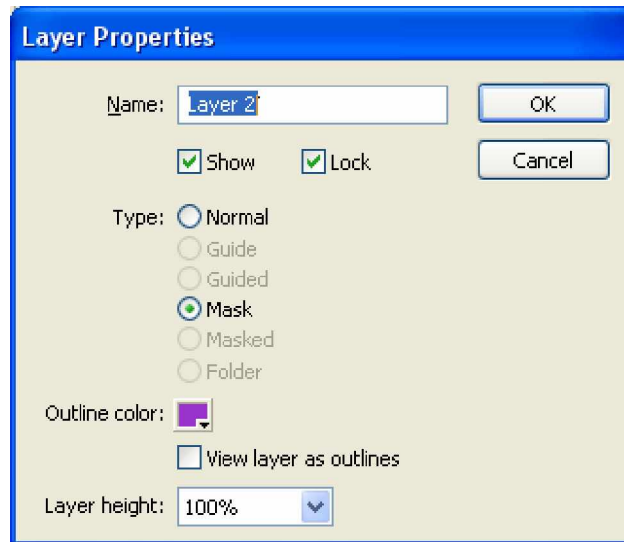
القناع Mask يساعد المصمم على إنشاء تأثيرات جميلة ، وتقوم فكرة القناع على أن الطبقة التي تحولها إلى قناع يقوم الفلاش بحجب كل العناصر فيها التي لها محيط مغلق عن الظهور أثناء العرض وبالتالي سيظهر ما تحتها من العناصر وفهم هذه الخاصية بشكل جيد سنقوم بتطبيق قناع Mask بسيط فيمايلي :

- ✓ افتح مستندا فلاشيا جديدا .
- ✓ اكتب في الإطار الأول من الطبقة الأولى عبارة (Flash MX ٢٠٠٤) ومن لوح المحاذاة (Align) اعمل توسيطا للعبارة التي كتبتها .
- ✓ افتح طبقة جديدة وارسم فيها دائرة قطرها أكبر بقليل من ارتفاع الكتابة وضع الدائرة قبل العبارة من جهة اليسار.
- ✓ حدد الدائرة بالنقر المزدوج عليها واضغط (F٨) لنحولها إلى لقطة حركية ثم اختر من مربع الحوار (Movie Clip) ثم (OK) .
- ✓ انقر مرة واحدة على اللقطة الحركية للدائرة ثم اضغط F٨ لنحولها إلى لقطة حركية من جديد ثم اختر من مربع الحوار Movie Clip ثم OK . (الآن أصبح عندنا لقطة حركية داخل اللقطة الحركية) .
- ✓ انقر نقرا مزدوجا على اللقطة الحركية للدخول إليها ، الآن أنت داخل اللقطة الحركية ، انقر بالمؤشر على الإطار رقم ٢٠ في خط الزمن ثم اضغط (F٦) ثم انقر على الإطار رقم ٦٠ ثم اضغط (F٦) ثم انقر بالزر الأيمن على أي إطار بين ١ و ٣٠ ثم اختر من القائمة (Create Motion Tween) ثم انقر بالزر الأيمن على أي إطار بين ٣٠ و ٦٠ واختر من القائمة (Create Motion Tween) .
- ✓ انقر على الإطار رقم ٣٠ حرك الدائرة إلى آخر العبارة المكتوبة في الطبقة الأولى .
- ✓ عد إلى المشهد الرئيسي وانقر بالزر الأيمن على الطبقة التي وضعنا فيها اللقطة الحركية للدائرة واختر من القائمة (Mask) .
- ✓ جرب العمل الآن بالضغط على (Ctrl+Enter) .

وسيتظهر خط الزمن بعد إنشاء القناع على الشكل التالي :



إذا أردت تغيير مجموعة من خصائص الطبقة فيستحسن استخدام مربع حوار خصائص الطبقة وللوصول إليه انقر على نطاق اسم الطبقة بالزر الأيمن ثم اختر من القائمة (Properties) تفتح لك مربع الحوار التالي :



وكل المعطيات الموجودة في هذه الصورة تم التعرض لها بالشرح في الفقرات السابقة .

٢- الأطر : frames :

أنواع الأطر :

١- أطر غير مفعلة :

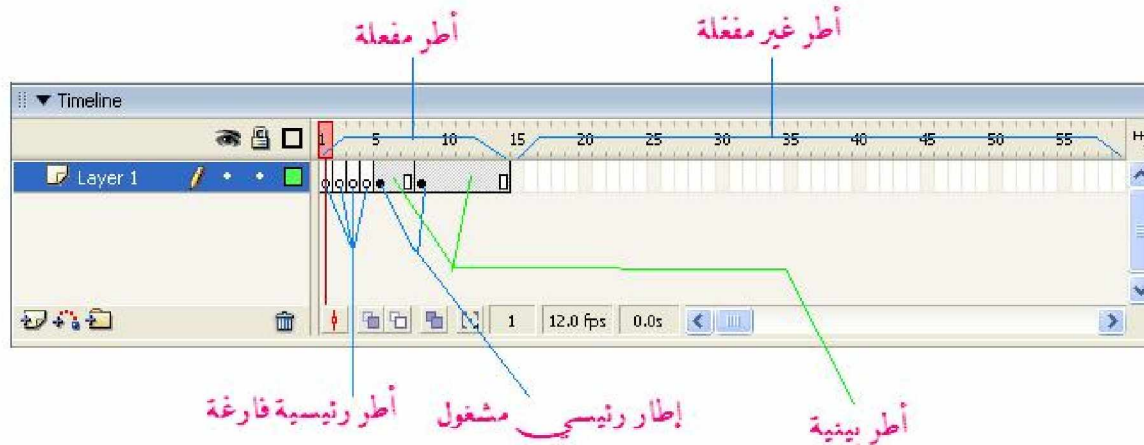
عندما تنشئ ملفا فلاشيا جديدا ستجد أن خط الزمن يحتوي على إطار واضح الحدود وفي وسطه دائرة صغيرة مفرغة وهذا يعني أن هذا الإطار مفعّل أي جاهز للاستخدام وهو إطار رئيسي ولكنه فارغ لأنك لم تضع فيه أي مادة بعد ويجواره مجموعة كبيرة من الأطر تتميز بأن حدودها تكون باهتة اللون وهي أطر غير مفعلة أي ليست جاهزة للاستخدام بعد (انظر الصورة المرفقة) .

٢- أطر مفعلة ولها أنواع هي :

١- ١- إطار رئيسي مشغول : ويتميز بوجود دائرة سوداء مطموسة في وسطه وهذا يعني أنك قد وضعت فيه مادة ما كشكل رسومي أو زر أو لقطة حركية ...

٢- ٢- إطار رئيسي فارغ : ويتميز بوجود دائرة صغيرة مفرغة في وسطه وهذا يعني أنك قد لم تضع فيه أي مادة (انظر الصورة المرفقة) .

٣- ٣- إطار بيني : وهو إطار يقع بين إطارين رئيسيين أو بين إطار رئيسي ونهاية الحركة ويتميز بلونه الرمادي الداكن إذا كان الإطار الرئيسي الذي قبله مشغولا أي يحتوي على مادة ولونه الأبيض إذا كان الإطار الرئيسي الذي قبله فارغا ويتميز كل منهما بعدم وجود حدود للأطر البينية ويحتوي آخر إطار في الأطر البينية المتجاورة على مستطيل عمودي صغير يشير إلى نهاية الأطر البينية المتشابهة والإطار البيني هو نسخة طبق الأصل عن الإطار الرئيسي الذي قبله .



ملاحظة : لا يمكن تطبيق العمليات على الأطر غير المفعلة حتى يتم تفعيلها ولا على الأطر البينية حتى يتم تحويلها إلى أطر رئيسية .

العمليات على الأطر :

تحديد الأطر

إذا أردت القيام بأي عمل على إطار أو عدة أطر فلا بد من تحديد الإطار أو مجموعة الأطر أولا ومن ثم إجراء ما تريد من عمليات عليها وإليك طرق التحديد :

١- ١- تحديد إطار : انقر على الإطار الذي تريد تحديده بالزر الأيسر للمؤشر (سيصبح لون الإطار المفعّل بعد التحديد أسود في هذه الحالة والإطار الرئيسي المشغول والفارغ ستصبح الدائرتان فيهما باللون الأبيض في حين سيصبح لون الإطار غير المفعّل أزرق) .



تحديد إطار رئيسي مشغول

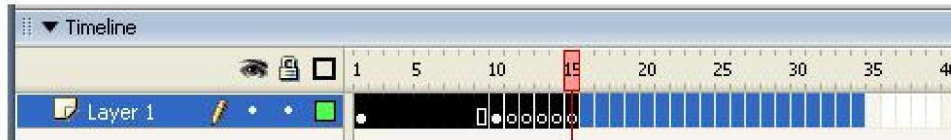


تحديد إطار رئيس فارغ



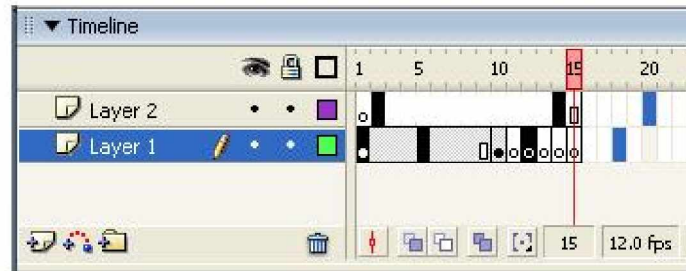
تحديد إطار غير مفعل

٢-٢ - تحديد عدة أطر متجاورة:
 * ضع المؤشر على الإطار الأول < انقر بدون إفلات واسحب إلى الإطار الأخير. أو
 ** انقر على الإطار الأول نقرة واحدة < اضغط Shift واستمر بالضغط < نقرة واحدة على الإطار الأخير المراد تحديده.
 (سيصبح لون الأطر المفعله بعد التحديد أسود في هذه الحالة والأطر الرئيسية المشغولة والفارغة ستصبح الدائرتان فيهما باللون الأبيض في حين سيصبح لون الأطر غير المفعله أزرق).



تحديد مجموعة أطر متجاورة (لاحظ اختلاف الألوان)

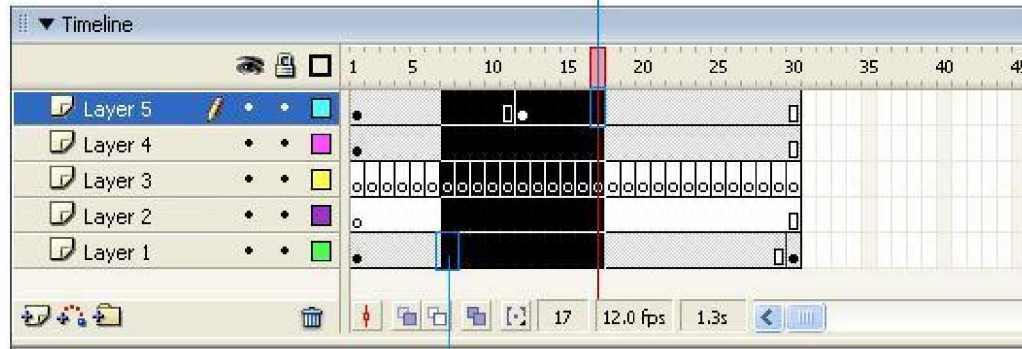
٢-٣ - تحديد عدة أطر متباعدة:
 اضغط على Ctrl < انقر على الأطر المراد تحديدها إطارا إطارا دون تحرير زر المؤشر.



تحديد أطر متباعدة (لاحظ اختلاف الألوان)

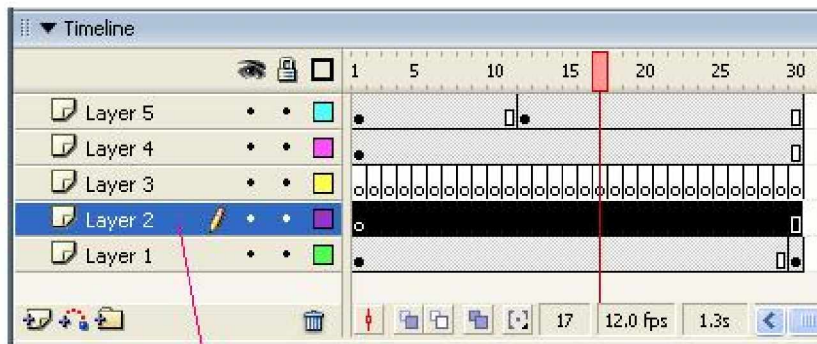
٤- تحديد أطر متعامدة (في عدة طبقات):
 * انقر على الإطار السفلي (أو العلوي) نقرة واحدة < اضغط Shift + نقرة واحدة على الإطار العلوي (أو السفلي) المراد تحديده.
 ** انقر بالمؤشر على الإطار الأول بدون تحرير الزر واسحب إلى آخر إطار أفقي ثم اسحب إلى آخر إطار عمودي بدون تحرير زر المؤشر.

② Shift + نقرة واحدة على الإطار العلوي الأخير



① انقر على الإطار السفلي الأول نقرة واحدة

٥- لتحديد أطر طبقة كاملة: انقر على نطاق اسم الطبقة فقط .



لتحديد أطر طبقة كاملة انقر على نطاق اسم الطبقة فقط

٦- لتحديد الأطر الكاملة لعدة طبقات متباعدة :

اضغط Ctrl واستمر في الضغط < انقر على الطبقات التي تريد تحديدها طبقة طبقة .

٧- لتحديد الأطر الكاملة لعدة طبقات متتالية :

انقر على نطاق الاسم من الطبقة الأولى لتحدد أطر الطبقة كلها < اضغط على Shift واستمر في الضغط + انقر على نطاق الاسم من آخر طبقة تريد تحديدها .

٨ - لتحديد جميع الإطارات المستخدمة في جميع الطبقات :

أو * اضغط Ctrl + Alt + A

أو * انقر بالزر اليمين على أحد الأطر المستخدمة < اختبر select all frames

أو * انقر على الإطار الأول في الطبقة الأولى < اضغط Shift + انقر في الطبقة العليا على الإطار المقابل لآخر إطار مستخدم

أو :

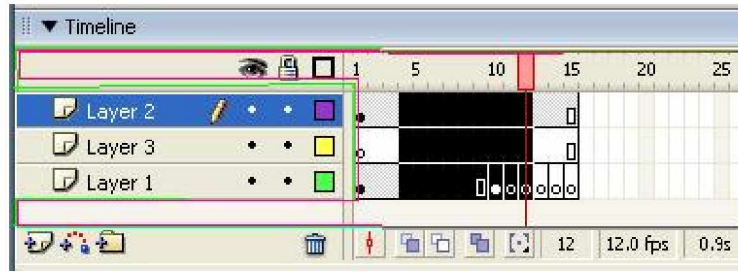
* انقر على منطقة الاسم من الطبقة الأولى لتحدد أطر الطبقة كلها < اضغط على Shift + انقر على منطقة الاسم من الطبقة الأخيرة .

٩- لإزالة التحديد في كل الحالات السابقة:

* اضغط على Esc في لوحة المفاتيح .

أو

* انقر نقرة على في أي مكان داخل المنطقة المحاطة بخط أخضر في الصورة التالية :



لإزالة التحديد انقر داخل المنطقة المحاطة بخط أخضر وأحمر

نسخ الأطر وقصها ولصقها ونقلها:

١- لنسخ إطار أو عدة أطر متجاورة :

- * ١- حدد الإطار أو الأطر بإحدى طرق التحديد السابقة .
- ٢- اضغط على. Ctrl + Alt+C

أو

- ** ١- انقر بالزر الأيمن على أحد الأطر المحددة
- ٢- اختر Copy Frames

أو

*** من قائمة Edit اختر Copy Frames

٢- لنسخ إطار أو عدة أطر متجاورة :

- * ١- حدد الإطار أو الأطر بإحدى طرق التحديد السابقة .
- ٢- اضغط على. Ctrl + Alt+X

أو

- ** ١- انقر بالزر الأيمن على أحد الأطر المحددة
- ٢- اختر Cut Frames

أو

*** من قائمة Edit اختر Cut Frames

٣- لللصق الأطر التي تم نسخها أو قصها :

- * اضغط على. Ctrl + Alt+V

أو

- ** انقر بالزر الأيمن على الإطار الذي سيبدأ اللصق فيه < اختر Paste Frames

أو

*** من قائمة Edit اختر Paste Frames

٤- يمكن اختصار كل من عمليتي النسخ واللصق بعملية واحدة :

- ١- حدد الأطر أو الطبقة التي تريد نسخها .
- ٢- اضغط Alt + انقر واسحب الأطر المحددة إلى المكان الجديد .

٥- لنقل مجموعة من الإطارات من مكان لآخر :

- ١- حدد الأطر أو الطبقة التي تريد نسخها .
- ٢- اضغط واسحب الأطر المحددة إلى المكان الجديد .

٦- لحذف محتويات إطار أو أطر مع بقائها مفعلة :

- * ١- حدد الإطار أو الأطر التي تريد حذف محتوياتها.
- ٢- اضغط delete في لوحة المفاتيح .

أو

- ** ١- حدد الإطار أو الأطر التي تريد حذف محتوياتها
- ٢- انقر بالزر الأيمن على أحد الأطر المحددة واختر clear frames .

لحذف إطار أو أطر حذفاً نهائياً تاماً :

- * ١- حدد الإطار أو الأطر التي تريد حذفها.
- ٢- انقر بالزر الأيمن على أحد الأطر المحددة واختر remove frames .

إنشاء الأطر وتحويلها :

عندما تنشئ ملفا فلاشيا جديدا ستجد أن خط الزمن يحتوي بشكل افتراضي على إطار واضح الحدود وفي وسطه دائرة صغيرة مفرغة وهذا يعني أن هذا الإطار مفعّل أي جاهز للاستخدام وبالتالي يمكنك بعد النقر عليه أن تدخل فيه أي مواد أو عناصر تريدها (زر - لقطة حركية - صورة - صوت - نص ...) وذلك بسحبها إلى ساحة العمل (Stage) كما يمكنك أن تستخدم أدوات الفلاش لرسم ما تريد في ساحة العمل وسوف تتحول الدائرة المفرغة إلى دائرة سوداء مطموسة بمجرد إدخال أي مادة حتى لو نقطة صغيرة جدا وسيصبح هذا الإطار مشغولا عند ذلك .
الإطار الذي تحدثنا عنه الآن هو إطار رئيسي ولإنشاء إطار رئيسي آخر اعمل مايلي :

* انقر بالزر الأيمن للمؤشر على المكان الذي تريد وضع الإطار الرئيسي فيه ثم اختر من القائمة (insert keyframe) . أو
** من قائمة (Insert) ثم (Timeline) اختر (Keyframe) . أو
*** اضغط مفتاح (F٦) .

ملاحظة:

الإطار الرئيسي الجديد عبارة عن نسخة من الإطار الرئيسي الذي قبله والأطر التي بينهما (الأطر الرمادية اللون) عبارة عن نسخ من الإطار الرئيسي الأول .

لإنشاء إطار رئيسي فارغ :

* انقر بالزر الأيمن للمؤشر على المكان الذي تريد وضع الإطار الرئيسي الفارغ فيه ثم اختر من القائمة (insert blank keyframe) . أو
** من قائمة (Insert) ثم (Timeline) اختر (Blank Keyframe) . أو
*** اضغط مفتاح (F٧) .

ملاحظة:

الإطار الرئيسي الجديد فارغ وعلامته وجود دائرة مفرغة صغيرة فيه والأطر التي بينه وبين الإطار الرئيسي الذي قبله إما أطر رمادية اللون إذا كان الإطار الرئيسي السابق مشغولا وهي عبارة عن نسخ منه وإما أطر بيضاء اللون إذا كان الإطار الرئيسي السابق فارغا.

لإنشاء إطار غير رئيسي :

* انقر بالزر الأيمن للمؤشر على المكان الذي تريد وضع الإطار غير الرئيسي فيه ثم اختر من القائمة (insert frame) . أو
** من قائمة (Insert) ثم (Timeline) اختر (Frame) . أو
*** اضغط مفتاح (F٥) .

ملاحظة:

الإطار غير الرئيسي الجديد عبارة عن نسخة من الإطار الرئيسي الذي قبله والأطر التي بينهما (الأطر الرمادية اللون) إذا كان الإطار الرئيسي السابق مشغولا والبيضاء إذا كان الإطار الرئيسي السابق فارغا) عبارة عن نسخ من الإطار الرئيسي الأول ويتميز الإطار غير الرئيسي بوجود مستطيل صغير مفرغ في داخله.

لتحويل عدة أطر إلى أطر رئيسية :

* حدد الأطر المراد تحويلها ثم انقر بالزر الأيمن للمؤشر على أحد الأطر المحددة ثم اختر من القائمة (convert to keyframe) . أو
** اضغط مفتاح (F٦) .

لتحويل عدة أطر إلى أطر رئيسية فارغة:

* حدد الأطر المراد تحويلها ثم انقر بالزر الأيمن للمؤشر على أحد الأطر المحددة ثم اختر من القائمة (blank keyframe) . أو
** اضغط مفتاح (F٧) .

ملاحظة :

لا يمكن وجود انقطاع بين الإطارات في الطبقة الواحدة بحيث يكون بعضها مستخدما ثم بعضها غير مستعمل ثم بعضها مستخدما ويمكن عمل ذلك في طبقتين مختلفتين أو أكثر.

القوائم Menus

يملك الفلاش مجموعة قوائم منسدلة كسائر برامج التصميم والتحرير يستطيع المصمم من خلالها تنفيذ كل العمليات اللازمة لتصميمه وفيما يلي شرح موجز لمحتويات القوائم :

١ - قائمة ملف File :

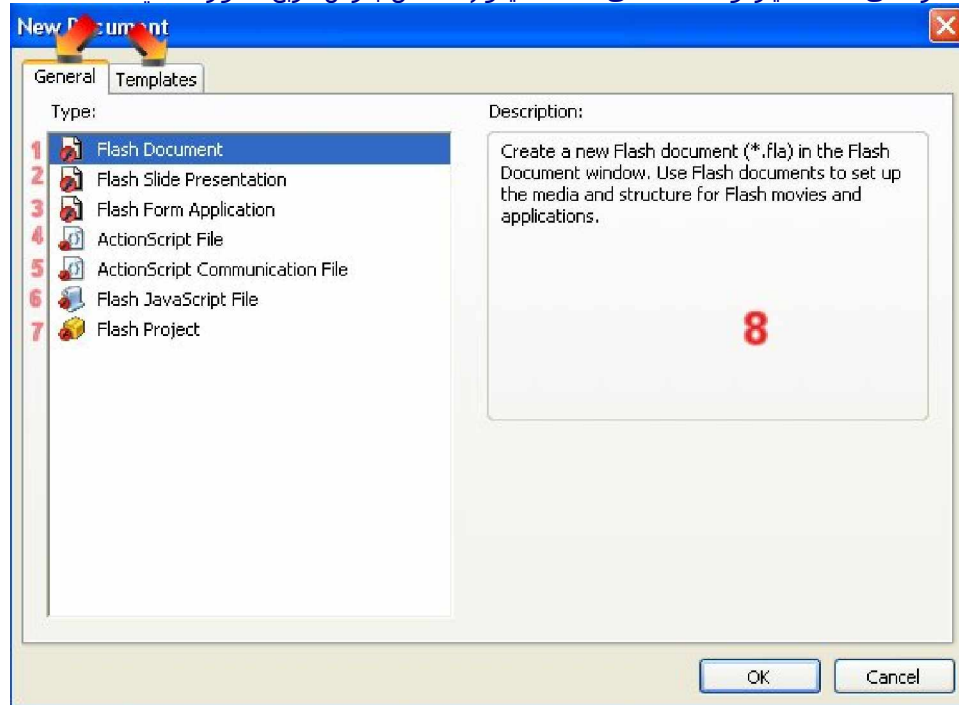
قائمة الملف File

١	New...	Ctrl+N	فتح مستند جديد
٢	Open...	Ctrl+O	فتح ملف محفوظ
٣	Open from Site...		فتح ملف من موقع
٤	Open Recent		فتح ملف من آخر ١٠ ملفات تم فتحها سابقا
٥	Close	Ctrl+W	إغلاق الملف الحالي
٦	Close All		إغلاق جميع الملفات المفتوحة
٧	Save	Ctrl+S	حفظ العمل كملف فلاشي FLA
٨	Save and Compact		حفظ العمل كملف فلاشي FLA مع ضغطه
٩	Save As...	Ctrl+Shift+S	حفظ باسم
١٠	Save as Template...		حفظ العمل كقالب
١١	Save All		حفظ جميع الملفات المفتوحة
١٢	Revert		إعادة الملف إلى آخر نمط تم تغييره
١٣	Import		استيراد
١٤	Export		تصدير
١٥	Publish Settings...	Ctrl+Shift+F12	إعدادات النشر
١٦	Publish Preview		معاينة قبل النشر
١٧	Publish	Shift+F12	النشر
١٨	Page Setup...		إعدادات الصفحة
١٩	Print...	Ctrl+P	طباعة
٢٠	Send...		إرسال
٢١	Edit Sites...		تحرير الموقع
٢٢	Exit	Ctrl+Q	خروج

شرح قائمة الملف :

١ - فتح مستند جديد New :

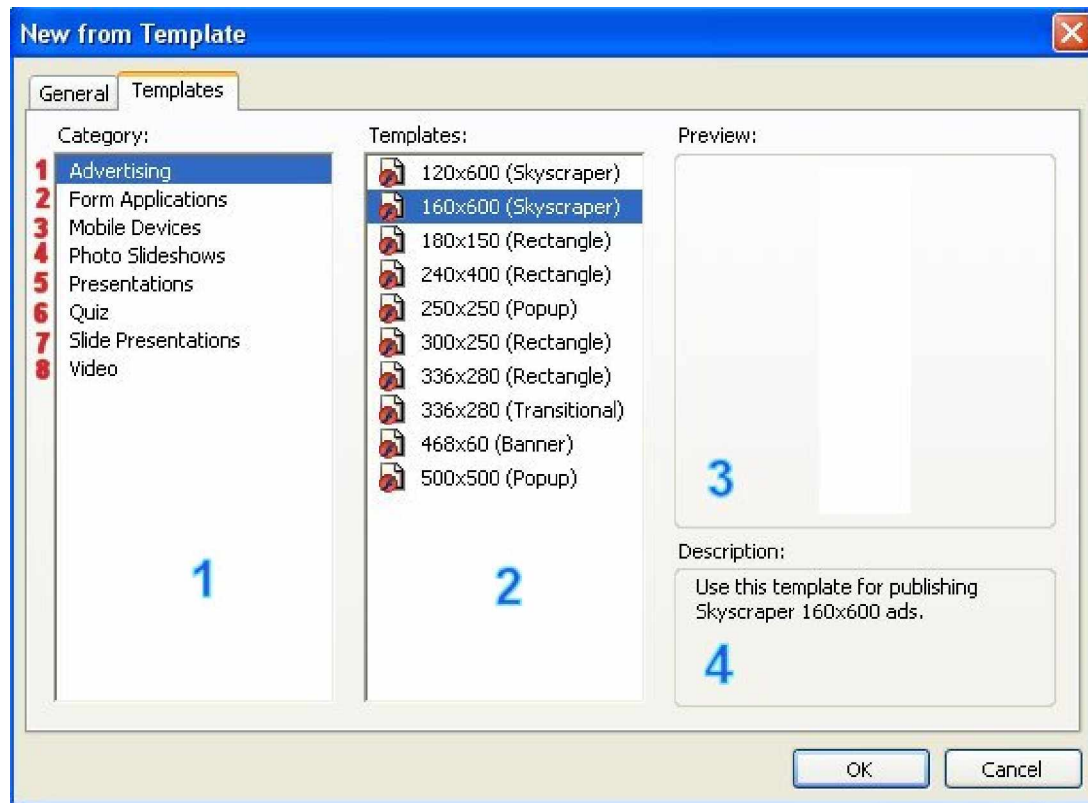
عند النقر على هذا الخيار أو الضغط على Ctrl+N يقوم الفلاش بعرض مربع الحوار التالي :



يحتوي هذا المربع على لسان تبويب مشار إليهما بسهمين أحمرين في الصورة السابقة هما (General و Templates) وسيظهر لسان التبويب (General) افتراضيا وفيه خيارات متعددة قمنا بترقيمها باللون الأحمر وإليك بيانها :

- (١) يفتح لك مستندا فلامشيا جديدا (*.fla) . استخدم هذا المستند لإعداد وسائط وبناء أفلام وتطبيقات فلامشية .
- (٢) يفتح لك ملف شرائح عروض تقديمية وسنشرحها إن شاء الله في وقتها وهي ميزة جديدة تم تزويد الفلاش إم إكس ٢٠٠٤ بها وهي شبيهة إلى حد بعيد بالعروض التقديمية في برنامج البوربوينت ولكنه مع الفلاش سيعطيك قدرة كبيرة على استخدام المؤثرات ولولا مشكلة دعم اللغة العربية لقضى الفلاش على البوربوينت ولكن هذا البرنامج ما زال يمثل حلا مقبولا لمشكلة اللغة .
- (٣) يفتح لك ملف تطبيق نموذج .
- (٤) يفتح لك نافذة كتابة وتحرير الأكشنسكريبت لإنشاء ملف أكشنسكريبت خارجي بامتداد (*.as) ويمكنك تحرير هذا الملف فيما بعد من خلال النافذة السابقة .
- (٥) يفتح لك نافذة كتابة وتحرير الأكشنسكريبت لإنشاء ملف أكشنسكريبت خارجي بامتداد (*.asc) ويمكنك تحرير هذا الملف فيما بعد من خلال النافذة السابقة .
- (٦) يفتح لك نافذة خاصة بكتابة أكواد الجافا سكريبت لإنشاء ملف جافا سكريبت فلامشيا خارجي بامتداد (*.jsfl) . وإن واجهة برمجة تطبيقات جافا سكريبت الفلامشية (API) هي وظائف جافا سكريبت اختيارية مضمنة في الفلاش .
- (٧) يفتح لك ملفا لإنشاء بروجكت ملف فلامشيا بامتداد (*.flp) ، استخدم البروجكت لتجميع الملفات ذات الصلة مثل (*.fla , *.as , *.jsfl) .
- وسنحاول تقديم تفاصيل مناسبة لهذه الخيارات في وقتها إن شاء الله تعالى .
- (٨) المربع (Discription) المشار إليه بالرقم (٨) يظهر وصفا مختصرا لكل خيار من الخيارات السابقة عندما تقوم بالنقر عليه مرة واحدة .

وعندما تنقر على لسان التبويب (Templates) تظهر لك الخيارات التالية وإليك بيانها :



يظهر أمامك في مربع الحوار الآن أربعة أقسام مرقمة باللون الأزرق في الصورة السابقة وهي كالتالي :

١ - قائمة بأصناف القوالب الجاهزة (Category) وفيها الأصناف التالية :

- ١- Advertising : وفيه قوالب مستندات بقياسات معينة .
- ٢- Form Applications : تطبيقات نموذج .
- ٣- Mobile Devices : أجهزة الهاتف النقال .
- ٤- Photo Slideshows : شرائح عرض الصور .
- ٥- Presentations : عروض تقديمية .
- ٦- Quiz : اختبار .

-V Slide Presentations : شريحة عرض تقديمي .

-A Video : فيديو .

ويمكنك أن تصيف لهذه القائمة ما تشاء من القوالب بواسطة اختيار (Save AS Template) من قائمة ملف وستعرض لها قريبا إن شاء الله .

٢ - قائمة القوالب الموجودة في كل صنف (Templates) .

٣ - نافذة لعرض نموذج مصغر للقالب الذي تريد اختياره (Preview) .

٤ - نافذة لعرض نبذة مختصرة عن استخدام القالب (Description) .

٢ - فتح Open... :

عند النقر على هذا الخيار أو الضغط على مفتاحي (Ctrl+O) يتيح لك الفلاش عن طريق مربع حوار (فتح) المعروف الوصول إلى ملف محفوظ في جهازك وفتحه وفيما يلي تفصيل لطرق فتح وإنشاء مستند فلاشي :

إنشاء أو فتح مستند فلاشي وإعدادات خصائصه :

يمكنك أن تنشئ مستندا جديدا أو مستندا مفتوحا ومحفوظا سابقا كما تعمل في الفلاش في الويندوز و يمكنك أن تستعمل زر ملف جديد New File لفتح مستند بنفس نوع وخصائص آخر مستند تم إنشاؤه.

لتغيير إعدادات قياسات الفيلم، نسبة الأطر (سرعة الأطر في الثانية) ولون الخلفية وخصائص أخرى للمستند الجديد أو المستند الحالي :

استعمل مربع حوار خصائص المستند (Properties) . يمكنك أن تستعمل أيضاً قسم الخصائص Property inspector (وهو أحد الألواح الرئيسية وتجد دائما تحت ساحة العمل Stage) لتغيير إعدادات خصائص المستند الحالي. يجعل قسم الخصائص Property inspector الدخول وتغيير خصائص المستند الحالي سهلا لتغيير معظم الخصائص العامة للمستند . للمزيد من المعلومات حول قسم الخصائص Property inspector ، انظر استعمال الألواح وقسم الخصائص Property inspector (Using panels and the Property inspector) في Getting Started Help .

يمكنك أن تفتح قالباً كمستند جديد. يمكنك أن تختار من القوالب القياسية التي تشحن بالفلاش، أو تفتح قالباً قمت بحفظه سابقاً. للمزيد من المعلومات حول حفظ ملف المستند كقالب، انظر حفظ مستندات الفلاش Saving Flash documents.

في قسم On Launch من مربع حوار التفضيلات Preferences ، يمكنك أن تختار مواصفات معينة للملف الذي تريد للفلاش أن يفتحه عندما يبدأ الفلاش بالعمل . اختر New Document لفتح مستند فارغ جديد، واختر Last Documents Open لفتح آخر ملف كنت تعمل عليه عند آخر مرة أغلقت فيها الفلاش، أو اختر No Document لفتح الفلاش بدون فتح أي نوع من المستندات. انظر إعدادات تفضيلات الفلاش Setting preferences in Flash

للمزيد من المعلومات حول المستند الجديد باستخدام صفحة البداية Start page ، انظر استعمال صفحة البداية Using the Start page.

لإنشاء مستند جديد :

١ - اختر : File > New

٢ - في لسان التبويب General اختر : Flash Document.

لإنشاء مستند جديدة باستخدام زر New File (ويندوز فقط) :

إنقر زر New File في toolbar شريط الأدوات الرئيسي لإنشاء مستند جديد بنفس خصائص آخر مستند تم فتحه .

لفتح مستند تم حفظه :

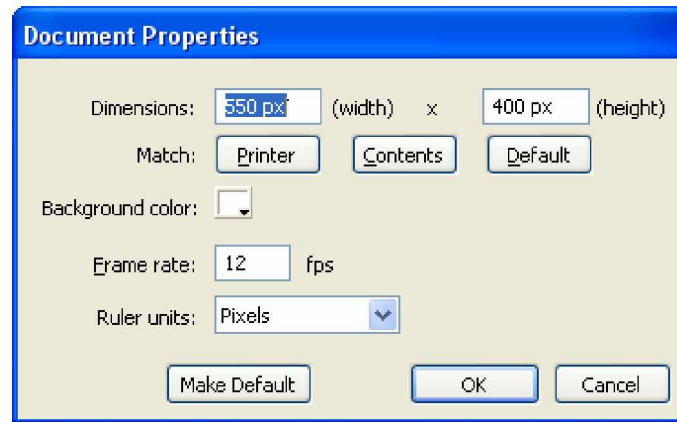
١ - اختر : File > Open

٢ - في مربع حوار Open انتقل إلى الملف أو أدخل المسار إلى الملف في مربع نص Go To .

٣ - انقر : Open .

إعداد الخصائص لمستند جديد أو مستند محفوظ باستخدام مربع حوار خصائص المستند Document Properties :

١ - بعد فتح المستند اختر Modify > Document وسيظهر مربع حوار خصائص المستند.



٢ - وفي خانة Frame Rate أدخل رقماً يمثل عدد الصور المتحركة التي تريد أن تعرض في كل ثانية . معظم أفلام الصور المتحركة المعروضة في الحاسوب ، خصوصاً تلك التي يتم عرضها من موقع ويب، تتراوح سرعتها بين (٨ - ١٢) fps (frames per second إطاراً في الثانية) سرعة الأطر القياسية ١٢ fps في الثانية .

لتغيير قياسات الفيلم Dimensions قم بعمل واحد مما يلي :

لتحديد أبعاد ساحة العمل Stage بالبيكسل أدخل القيم في مربعي إدخال العرض والارتفاع Width and Height. إن قياسات المستند الافتراضية ٥٥٠×٤٠٠ بيكسل . إن الحجم الأدنى ١×١ بيكسل وإن الحد الأعلى ٢٨٨٠×٢٨٨٠ بيكسل .

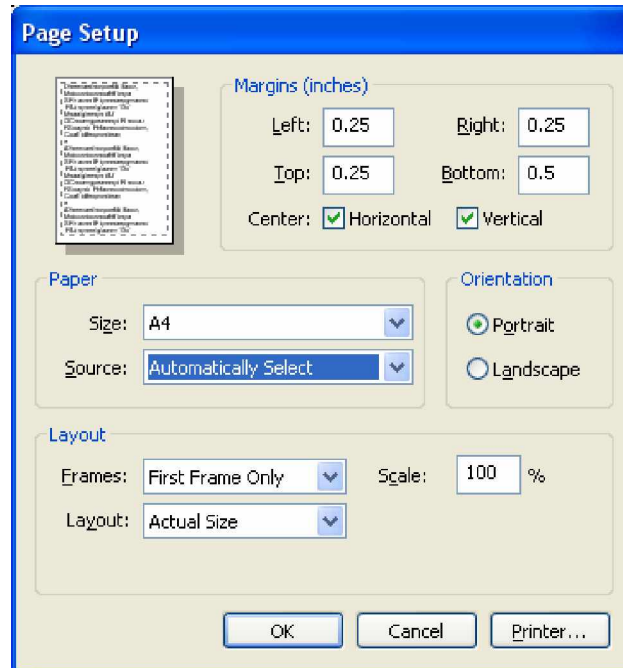
لإعداد حجم ساحة العمل Stage بحيث يكون هناك فراغ متساو حول ورقة العمل على كل الجوانب: انقر زر المحتويات Contents إلى يمين Match.

لتقليل حجم المستند:

حاذ كل العناصر إلى الزاوية العليا اليسرى من ساحة العمل Stage، وبعد ذلك انقر المحتويات Contents.

لإعداد قياس ساحة العمل Stage إلى أقصى منطقة الطباعة المتاحة :

انقر الزر Printer . هذه المنطقة يتم تحديدها بإنقاص الهوامش الحالية في منطقة الهوامش Margins في مربع حوار إعدادات الصفحة Page Setup (في الوندوز) أو مربع حوار هوامش الطباعة Print Margins (في ماكنتوش)



لإعادة أبعاد ساحة العمل Stage إلى الوضع الافتراضي:

○ انقر على الزر Default .

إعدادات لون خلفية المستند الفلاشي:

- ١ - انقر المثلث في مربع لون الخلفية Background Color واختر لونا من لوحة الألوان.

لتحديد وحدة القياس للمساطر التي يُمكن لك أن تُعرضها في أعلى وجانب نافذة التطبيق:

- ١ - اختر أحد خيارات القائمة المنسدلة Ruler units . انظر See Using the grid guides, and rulers .. (يحدد هذا الاختيار أيضا وحدات القياس التي ستستعمل في لوح المعلومات Info) .

قم بواحد من الإجراءات التالية :

- ١ - لجعل الإعدادات الجديدة تحل محل الإعدادات الأصلية لمستندك الجديد فقط، انقر OK .
- ٢ - لجعل الإعدادات الجديدة تحل محل الإعدادات الأصلية لكل مستندك الجديدة ، انقر . Make Default.

لفتح قالب كمستند جديد:

- ١ - اختر : File > New from Template .
- ٢ - من مربع حوار المستند الجديد اختر تصنيفا من قائمة التصنيفات، وأختر مستندا من قائمة مواد التصنيف.
- ٣ - انقر OK

لفتح نافذة جديدة في المستند الحالي:

- اختر : Window > New Window

لتغيير خصائص المستند بواسطة قسم الخصائص : Property inspector

- ١ - أزل تحديد جميع المكونات الموجودة في الساحة ثم اختر أداة التحديد (السهم الأسود) Selection tool من صندوق الأدوات .
- ٢ - إذا كان قسم الخصائص Property inspector ليس معروضا قم بعرضه باختيار : Window > Properties .



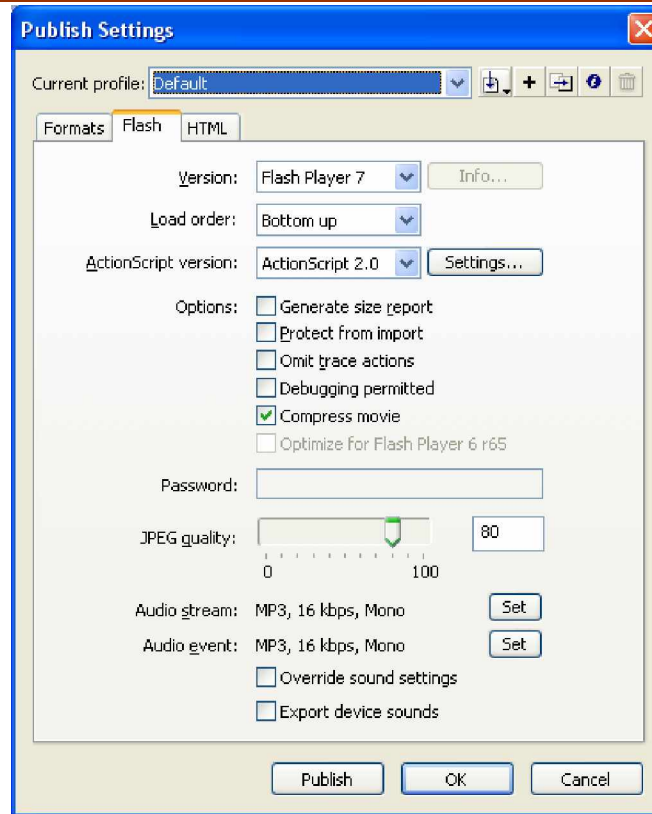
- ٣ - انقر على زر التحكم بمقاسات الفيلم لعرض مربع حوار خصائص المستند Document Properties وأدخل الإعدادات المناسبة . (نفس مربع الحوار في الصورة التي في الأعلى) .

إعدادات لون خلفية المستند الفلاشي:

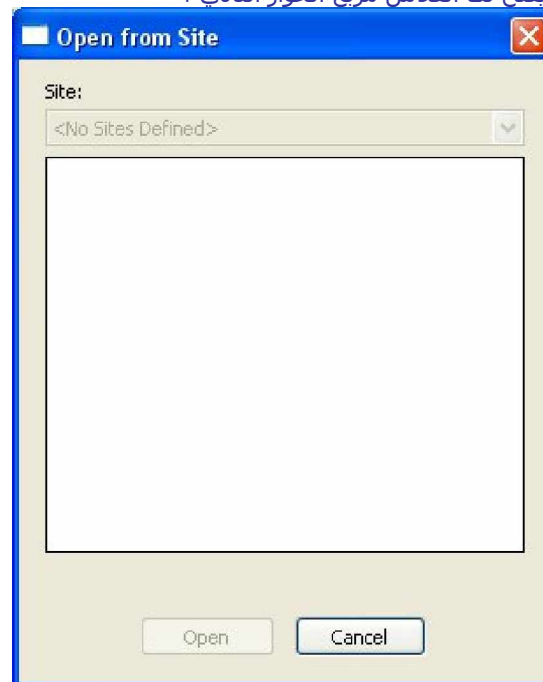
- ١ - انقر المثلث في مربع لون الخلفية Background Color واختر لونا من لوحة الألوان .
- ٢ - وفي خانة نسبة عدد الأطر في الثانية Frame Rate أدخل عدد الصور المتحركة الذي تريد أن يُعرض كل ثانية.

نشر الفيلم Publish :

- انقر زر الإعدادات Settings لعرض مربع حوار إعدادات النشر Publish Settings وفي وضعية اختيار لسان التبويب Flash. للمزيد من المعلومات حول مربع حوار إعدادات النشر انظر نشر المستندات الفلاشية Publishing Flash documents .



٢- فتح من موقع ... Open From Site :
عند الضغط على هذا الخيار يفتح لك الفلاش مربع الحوار التالي :



يمكن أن تفتح ملفاً من موقع ولكن يجب إعداد الاتصال بالموقع من خيار Edit Site (تحرير الموقع) من قائمة (File) .
وسنشرح ذلك عند الحديث على هذا الخيار .

٤- Open Recent : فتح ملف من آخر عشرة ملفات تم فتحها :
وهي من المزايا الجديدة في الفلاش الاحترافي وهي تسهل عملية الرجوع للملفات الأكثر استخداماً .
وعندما تضع المؤشر على هذا الخيار تبتق قائمة تحتوي على أسماء آخر عشرة ملفات تم فتحها قم بالنقر على الملف المطلوب .

٥ - Close إغلاق :

وعند النقر على هذا الخيار سيقوم فلاش بإغلاق الملف الحالي الذي تعمل عليه .

٦ - إغلاق الكل :

ويستخدم هذا الخيار إذا كان المستخدم قد فتح عدة ملفات في وقت واحد وعند النقر على Close All يقوم فلاش بإغلاقها دفعة واحدة .

٧ - Save حفظ

٨ - Save and Compact حفظ وضغط

٩ - Save AS حفظ باسم

١٠ - Save As Template حفظ كقالب

١١ - Save All حفظ جميع المستندات المفتوحة .

١٢ - Revert إعادة الملف إلى آخر نسخة تم حفظها .

وفيما يلي تفصيل للأوامر السابقة ...

حفظ مستندات الفلاش:

بإمكانك أن تحفظ وثيقة Flash FLA قيد الاستعمال باسمها وموقعها الحاليين. أون تحفظ الوثيقة قيد الاستعمال باسم موقع مختلفين. ويمكنك أن ترجع إلى النسخة الأخيرة المحفوظة من الوثيقة. ويمكنك أن تحفظ محتويات فلاش إم إكس ٢٠٠٤ أيضاً كمستند فلاش إم إكس.

عندما يحتوي المستند تغييرات غير محفوظة، تظهر علامة نجمة (*) بعد اسم المستند في شريط عنوان المستند، شريط عنوان التطبيق، وشريط عنوان المستند (في نظام الويندوز فقط). عندما تحفظ المستند فإن علامة النجمة ستزول.

يمكنك أن تحفظ المستند كقالب لكي تستعمله كنقطة البداية لمستند فلاشي جديد (وهذا مشابه لكيفية استخدام القوالب في معالجة الكلمات أو تطبيقات تحرير صفحة الويب). لمزيد من المعلومات حول استعمال القوالب لإنشاء المستندات الجديدة، انظر. (Creating or opening a document and setting properties)

عندما تحفظ المستند باستعمال الأمر Save يقوم فلاش بحفظ سريع للمستند وهذا الحفظ يضيف المعلومات الجديدة إلى الملف الحالي. عندما تحفظ المستند باستعمال الأمر Save AS يقوم فلاش بتنظيم المعلومات الجديدة في الملف، بإنشاء ملف أصغر على القرص.

إذا أغلقت الفلاش مع وجود واحد أو أكثر من المستندات التي تحتوي على تغييرات غير محفوظة مفتوحة فإن فلاش ينبهك إلى ضرورة حفظ المستند أو المستندات ذات التغييرات.

عندما تحذف المواد من المستند بأوامر التراجع، يمكنك أن تختار إزالة المواد بشكل دائم من المستند وهذا يخفف حجم ملف المستند، وللقيام بذلك استعمل الأمر File > Save and Compact. انظر (Saving documents when you undo steps)

لحفظ مستند فلاشي:

١ - قم بواحد مما يلي:

* لكتابة النسخة الحالية على القرص (أي لاستبدال النسخة الحالية من المستند التي تم تعديلها بالنسخة المحفوظة على القرص الصلب)، اختر File > Save

* لحفظ المستند في موقع مختلف مع اسم مختلف أو بنفس الاسم، أو لصق المستند (تقليل حجمه) اختر File > Save As.

٢ - إذا اخترت الأمر Save أو إذا لم يسبق للوثيقة أن حفظت قبل ذلك، فقم بإدخال اسم الملف والموقع

٣ - انقر. Save

للرجوع إلى النسخة المحفوظة الأخيرة من المستند:

اختر. File > Revert

لحفظ مستند كقالب:

١ - اختر. File > Save As Template

٢ - في صندوق حوار Save As Template، أدخل اسم القالب في صندوق النص Name.

٣ - اختر التصنيف من القائمة المنسدلة للتصنيفات Category، أو أدخل اسماً لإنشاء تصنيف جديد.

٤ - أدخل وصفاً للقالب في صندوق نص الوصف (بحدود ٢٥٥ حرفاً). إن الوصف يعرض عندما يكون القالب مختار في صندوق حوار. New Document

٥ - انقر. OK

لِحِفْظُ مَسْتَنْد كَمَسْتَنْد إم إكس (أي متوافقا مع الإصدار السادس للفلاش) :

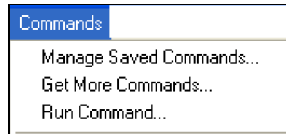
- ١ - اختر: File > Save As.
- ٢ - أدخل اسمَ الملف والموقع.
- ٣ - اختر: Flash MX Document من قائمةِ Format المنسدلة. وإذا ظهرت رسالةٌ تبيِّنه تُفيد بأنَّ المحتوى سيحذفُ إذا حُفِظت في صيغةِ Flash MX انقر فوق Save As Flash MX للاستمرار. وهذا قد يحدثُ إذا كان المستند يحتوي مميزاتَ متوفرةً فقط في فلاش إم إكس ٢٠٠٤، مثل المناهج behaviors وهذه المميزاتُ لن تستطيع الاحتفاظ بها عندما تحفظ المستند في صيغةِ الفلاش إم إكس (الإصدار السادس).
- ٤ - انقر: Save.

لِحِفْظُ الْمَسْتَنْدَاتِ عِنْدَ إِغْلَاقِ الْفَلَاشِ :

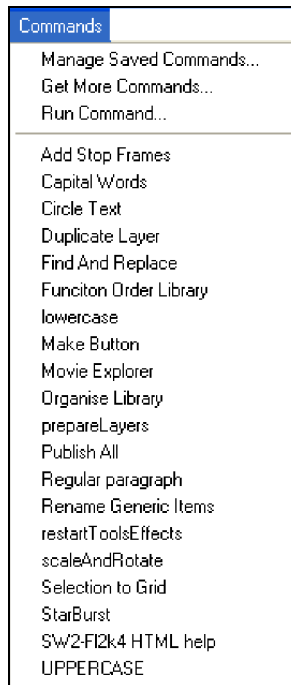
- ١ - اختر: File > Exit (في الويندوز) أو Flash > Quit Flash (في الماكنتوش).
- ٢ - إذا كان عندكُ مستندات مفتوحة مع تغييراتٍ غير محفوظة، فإن الفلاش ينبهك إلى حفظ أو ترك حفظ التغييرات لكل مستند.
- ٣ - انقر Yes لحفظ التغييرات وإغلاق المستند.
- ٤ - انقر No لإغلاق المستند بدون حفظ التغييرات.

قائمة الأوامر Commands:

من الجديد في الفلاش MX ٢٠٠٤ هذه القائمة Commands :



ويمكن أن تضاف لها أوامر جديدة تقوم أنت بعملها أو تستوردها جاهزة من موقع الماكروميديا باختيار الخيار الثاني وأنت متصل بالإنترنت حيث سيأخذك المتصفح حالا إلى صفحة تبادل ملفات الفلاش واختر هناك من القائمة المنسدلة Commands وحمل ما تشاء ثم قم بتثبيتها في
ي جهازك، انظر فيما يلي قائمة أوامر مستوردة من موقع الماكروميديا وسنقدم شرحا لبعضها بمشيئة الله:



ويمكنك قبل قراءة شرح بعض هذه الأوامر أن تطلع على مفهوم الـ Commands في الفلاش في شرح [لوح المحفوظات](#) [History Panel](#) وستجد فيه شرحا للخيارات الثلاثة الأولى في هذه القائمة .

§ الأمر : Add Stop Frames :

عند النقر على أي إطار في خط الزمن ثم اختيار هذا الخيار Add Stop Frames من القائمة Commands فإن الفلاش يقوم بإضافة الأكشن Stop إلى ذلك الإطار .

§ الأمر : Capital Words :

- اكتب نصا في الفلاش أو انسخ نصا .
- حدد النص .
- اختر الأمر Capital Words من القائمة Commands . ستجد أن الفلاش قد حول الحروف الأولية من كلمات النص إلى حروف كبيرة.

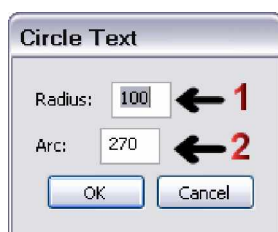
Flash is an authoring tool that allows you to create anything from a simple animation to a complex interactive web application, such as an online store. You can make your Flash applications media rich by adding pictures, sound, and video.

Flash Is An Authoring Tool That Allows You To Create Anything From A Simple Animation To A Complex Interactive Web Application, Such As An Online Store. You Can Make Your Flash Applications Media Rich By Adding Pictures, Sound, And Video.

- § الأمر : Circle Text :
يقوم هذا الأمر بتحويل النص الذي قمت بكتابته إلى شكل دائري أو إلى قوس من دائرة على النحو التالي :
○ اكتب النص الذي تريد إجراء الأمر عليه ولكن مثلاً.

qwqwasd@hotmail.com - Flash MX 2004 -

- اختر الأمر : Circle Text من القائمة Commands يظهر لك مربع الإدخال التالي :



- (١) الخيار Radius لتحديد قطر الدائرة التي ستتوزع الكتابة على محيطها .
(٢) الخيار Arc لتحديد مقدار القطاع الدائري الذي ستتوزع الكتابة عليه والرقم الافتراضي (٢٧٠) سيوزع الكتابة على ثلثا أرباع الدائرة ولكي تتوزع على دائرة كاملة ضع الرقم (٣٥٠) ولا تضع (٣٦٠) لأن ذلك سيؤدي إلى تراكم بعض الحروف .
(٣) اضغط OK ، وستحول الكتابة حالا إلى الشكل الدائري التالي .



- § الأمر : Duplicate Layer :
يقوم هذا الأمر بإنشاء طبقة جديدة هي نسخة كاملة بكافة محتوياتها عن الطبقة التي تقوم بتحديدتها .

- § الأمر : Find And Replace :
يقوم هذا الأمر بالأمر بالبحث عن العناصر الموجودة في المكتبة واستبدال أسمائها بأسماء جديدة إذا اقتضت الضرورة لذلك :
○ اختر الخيار Find And Replace من قائمة الـ Commands يظهر لك مربع الحوار التالي :



- في خانة Find اكتب اسم الملف الموجود في المكتبة الذي تريد استبداله وفي الخانة Replace with اكتب اسم الملف الذي تريد استبداله .
- انقر OK وستجد أن الفلاش قد استبدل ما طلبت منه في المكتبة .

§ الأمر : Function Order library:

هذا الأمر له وظيفة متميزة وجميلة جدا فهو يعمل مجلدات تنظيمية في المكتبة بحيث يجمع كل مجلد نوعا من العناصر التي تحتوي عليها المكتبة إذ يقوم تلقائيا بفتح مجلد باسم Movie Clip وآخر باسم Sound وثالث باسم Bitmap وهكذا ... بحسب محتويات المكتبة ويضع في كل مجلد العناصر المناسبة له ولنفترض أن مكتبة الملف لها المظهر التالي :

Name	Kind	Use C
1	Sound	
2	Sound	
02	Sound	
asd	Movie Clip	
dad	Movie Clip	
dad2	Movie Clip	
Embedded Video 1	Embedded ...	
Font 1	Font	
mickey001	Bitmap	
mickey001 copy	Bitmap	
mickey002	Bitmap	
mickey002 copy	Bitmap	
star	Movie Clip	
star1	Movie Clip	

- اختر الخيار Function Order library من قائمة الـ Commands وسوف يغدو مظهر المكتبة هكذا :

Name	Kind
Bitmap	Folder
Font	Folder
Movie Clip	Folder
Sound	Folder
Video	Folder

§ الأمر : lowercase :

يقوم هذا الأمر بتحويل الكلمات في النص من حالة الحروف الكبيرة إلى حالة الحروف الصغيرة .

- اكتب نصا في ساحة العمل .
- حدد النص الذي قمت بكتابته ولنفترض أنك قمت بكتابة النص التالي :

**YOU CAN CREATE A NEW DOCUMENT
OR OPEN A PREVIOUSLY SAVED
DOCUMENT AS YOU WORK IN FLASH.
IN WINDOWS, YOU CAN USE THE NEW
FILE BUTTON TO OPEN A DOCUMENT
OF THE SAME TYPE AS THE LAST
DOCUMENT CREATED.**

- اختر الخيار lowercase من قائمة الأوامر Commands ، وسيتحول إلى الحالة التالية :

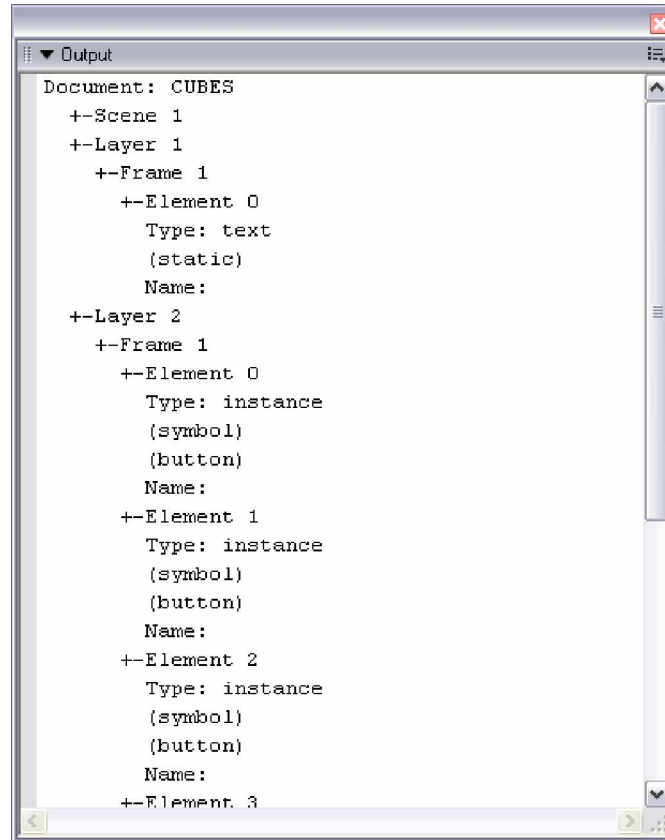
you can create a new document or open a previously saved document as you work in flash. in windows, you can use the new file button to open a document of the same type as the last document created.

§ الأمر : Make Button :

- يقوم هذا الأمر بمجرد الضغط عليه بتحويل الشكل المحدد في ساحة العمل إلى زر .
- ارسم شكلا في ساحة العمل أو اعمل لقطة حركية .
 - حدد الشكل الذي قمت برسمه أو اللقطة الحركية التي قمت بعملها .
 - اختر الخيار Make Button من قائمة الأوامر Commands .

§ الأمر : Movie Explorer :

- هذا الأمر يعرض جميع مكونات العمل الفلاشي ضمن نافذة عرض خارجية وهي أشبه ما تكون باللوح Movie Explorer (مستكشف اللقطات الحركية) .
- صمم عملا ما بالفلاش أو افتح أي عمل جاهز .
 - اختر الأمر Movie Explorer من قائمة الأوامر Commands . ستظهر لك نافذة كهذه فيها محتويات العمل الفلاشي :



§ الأمر : Organise Library :

- يؤدي هذا الأمر العمل نفسه الذي يقوم به الأمر : Function Order library الذي سبق شرحه آنفا وطريقة عمله كطريقة عمله .

§ الأمر : Prepare Layers :

- يقوم هذا الخيار بإنشاء طبقتين جديدتين فوق الطبقة الحالية ويطلق على الأولى اسم lable وعلى الثانية ActionScript .

يقوم بنشر العمل الفلاشي الذي تعمل عليه بحسب إعدادات النشر . وهو يقوم بما يقوم به الأمر Publish في قائمة File.

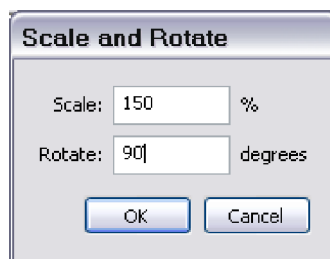
يقوم هذا العمل بمهمة معاكسة لمهمة الأمر : Capital Words السابق وهو يطبق على النصوص بحيث يقوم بإعادة جميع الحروف الكبيرة التي ليست في أول جملة إلى وضع الحرف الصغير .

يقوم هذا الأمر بتغيير الاسم الافتراضي الذي يطلقه الفلاش تلقائياً على العناصر التي يتم إدخالها في المكتبة.

- add * in front of generic n...
- Prefix:
-

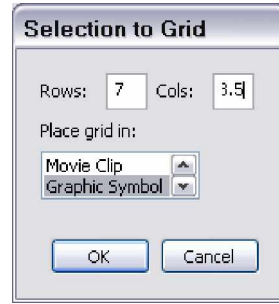
- يقوم هذا الأمر بعمل تحديث / إنعاش للأدوات صندوق الأدوات .

- اختر الأمر Scale And Rotate من قائمة الأوامر Commands . سوف يظهر لك الشكل التالي :



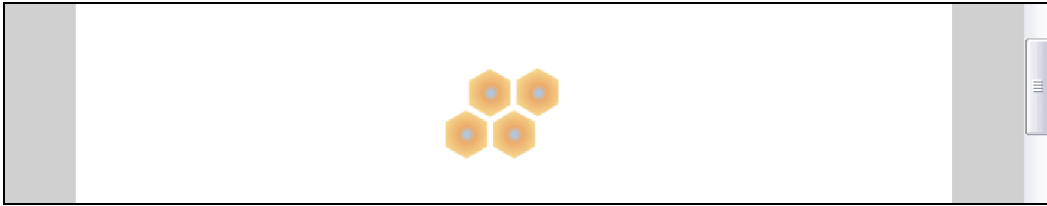
- يقوم هذا الأمر بتوزيع شكل (رسم أو لقطة حركية ...) في ساحة العمل على شكل شبكة كما في خلفية الفرونت بيج .

- ارسم شكلاً أو اعمل لقطة حركية .
- حدد الشكل أو اللقطة الحركية .
- اختر الأمر Selection To Grid من قائمة قائمة الأوامر Commands . وسيظهر لك مربع الإدخال التالي :

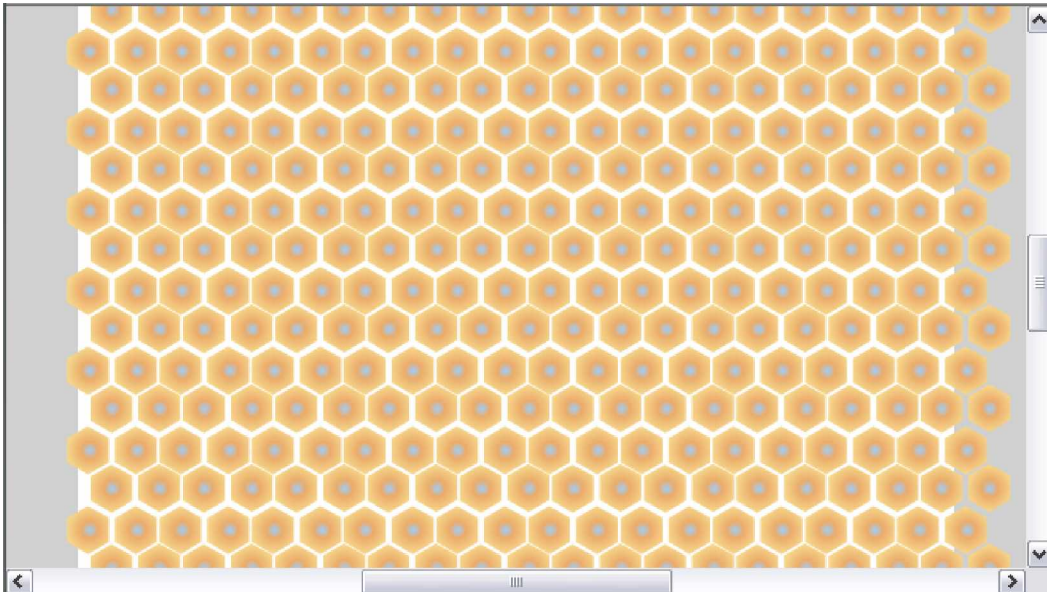


- في الخيار Rows أدخل عدد مرات تكرار الشكل في العمود .
- في الخيار Cols أدخل عدد مرات تكرار الشكل في الصف .
- في الخيار Place grid in (ضع الشبكة في) فيه ثلاثة خيارات :
 - Movie Clip وعند اختيارك هذا الخيار سوف يقوم الفلاش بتوزيع الشبكة ثم وضعها في لقطة حركية اسمها الافتراضي grid .
 - Graphic Symbol وعند اختيارك هذا الخيار يقوم فلاش بتوزيع الشبكة ثم وضعها في رمز صورة Graphic اسمها الافتراضي grid .
 - Directly on stage وعند اختيارك هذا الخيار يقوم فلاش بتوزيع الشبكة مباشرة في ساحة العمل .

واليك المثال التالي :
الشكل قبل تطبيق الأمر عليه :



الشكل بعد تطبيق الأمر عليه :



§ الأمر : Uppercase
يعمل هذا الأمر عكس الأمر lowercase حيث يقوم بتحويل جميع حروف النص إلى حالة الحروف الكبيرة .
وبعد فليس هذا كل شيء في قائمة الأوامر فهي متجددة دائما بفضل ما تنتجه قرائح المبدعين من المصممين وقد تكون انت منهم لا سيما إذا كنت ممن يتقنون لغة الجافا سكريبت ونحن بانتظارك .

§ الأدوات Tools :

لا تختلف محتويات صندوق الأدوات في الفلاش ٢٠٠٤ عن الإصدار السابقة ولكن التطوير شمل بعض أجزائها لتكون أكثر تلبية لحاجة المصممين فقد أتاح الفلاش للمستخدم إمكانية التحكم نوعا ما بعرض هذه الأدوات وزيادة إمكانياتها وإليك بيان ذلك :

✚ قم بتحميل اللبنة - Component (Gear tool) من موقع الماكروميديا قسم الـ (Extension Change) [يمكنك مراسلتي على العنوان المثلث في أسفل الموضوع للحصول على نسخة منها] ثم ثبتها على جهازك باستخدام برنامج تثبيت اللبنة Extensions manager وستجد أن الأداة : Rectangle Tool - المستطيل أصبحت تحتوي على أشكال عديدة جدا تساعد كثيرا في عملية الرسم والتصميم ولمشاهدة تلك الأشكال :

§ انقر على السهم الصغير في زاوية أيقونة أداة المستطيل وسيظهر لك الشكل كما يلي :

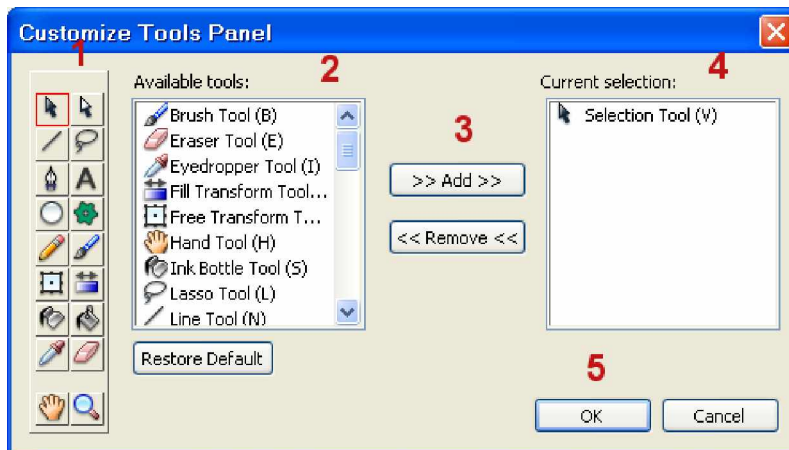


§ اختر الأداة التي تريدها وارسم بها . انظر الآن كيف أصبح الرسم أكثر سهولة ومرونة .

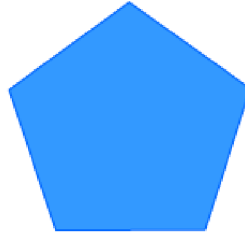
✚ قم بتحميل اللبنة - Component (Extend) [يمكنك مراسلتي على العنوان المثلث في أسفل الموضوع للحصول على نسخة منها] ثم ثبتها على جهازك باستخدام برنامج تثبيت اللبنة Extensions manager وستجد أن الأداة : Rectangle Tool - المستطيل أصبحت تحتوي على أشكال عديدة جدا تساعد كثيرا في عملية الرسم والتصميم ولمشاهدة ذلك :

§ انقر على السهم الصغير في زاوية أيقونة أداة المستطيل وستظهر لك الأشكال الجديدة وإذا لم تظهر أو كنت في حاجة إلى إلغاء ظهور بعضها فيمكنك عمل ما يلي :

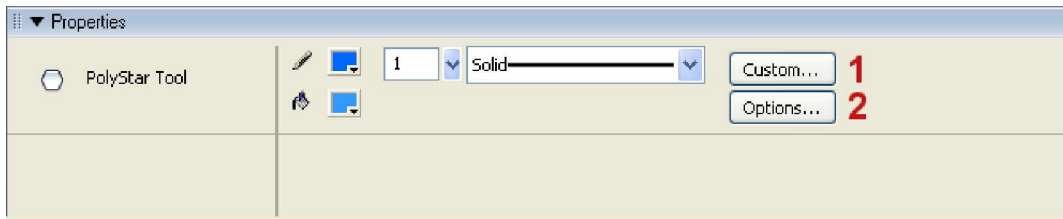
- اذهب إلى قائمة Customize Tools Panel <Edit
- ستظهر لك الصورة التالية :
-



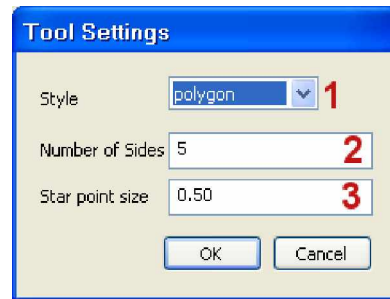
- اختر الأداة التي تريد من الأدوات المرقمة برقم (١) ثم اختر من القائمة Available tools (المرقمة بالرقم (٣)) الأداة التي تريد إضافتها ثم اضغط الزر >>Add>> (المرقم بالرقم (٣)) وستتم إضافة الأداة المختارة ويظهر ذلك في المربع المرقم برقم (٤) .
 - إذا أردت حذف أداة يمكنك اختيار ما تريد حذفه من المربع (٤) ثم الضغط على الزر <<Remove<< .
 - اضغط على الزر OK .
 - استعرض الأداة التي قمت بتغيير إعداداتها وسترى المطلوب .
- ✚ من المزايا التي جاء بها الفلاش ٢٠٠٤ أيضا بالنسبة للأدوات تمكين المصمم من التحكم بإعدادات الأداة فمثلا لو اخترنا الأداة (المضلع) Polystar tool وقمنا برسم شكل سيعطي شكلا خماسيا كهذا الشكل :



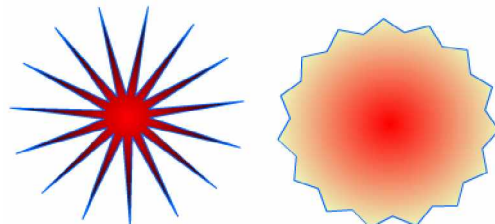
الآن اذهب إلى قسم الخصائص :



عند الضغط على (٢) Options يظهر لك مربع الحوار التالي :

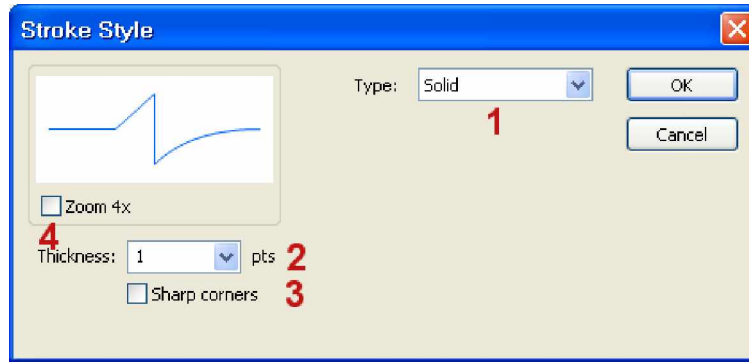


- (١) انقر على السهم واختر من القائمة المنسدلة Style أحد شكلين : (Polygon = مضلع) أو (Star = نجمة) .
- (٢) Number of Sides هنا ضع عدد أضلاع المضلع التي تريدها أو عدد رؤوس النجمة .
- (٣) Star point size هنا ضع رقما بين (٠ و ١) لتحديد تباعد كل رأسين داخليين للنجمة : [سأفترض أنني اخترت النجمة وأعطيتهما القيمتين ١٥ و ١ مرة والقيمتين ١٥ و ٢,٠ مرة ثانية فسأحصل على الشكلين التاليين عند استخدام الأداة للرسم :



وعندما تجرب بقية الأدوات ستجد أن الخصائص يمكنك من التحكم فيها بشكل رائع .

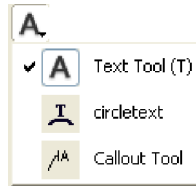
● وعند الضغط على (١) يظهر لك مربع الحوار التالي :



- (١) من القائمة المنسدلة Type اختر شكل خط الرسم (الحد الخارجي للشكل) .
- (٢) من القائمة المنسدلة Thickness اختر حجم خط الرسم .
- (٣) أشر على المربع للزوايا الحادة .
- (٤) أشر على المربع لعرض نموذج خط الرسم في نافذة عرض مربع الحوار بأربعة أضعاف حجمه المعروض .

بعض إمكانيات اللبنة Extend :

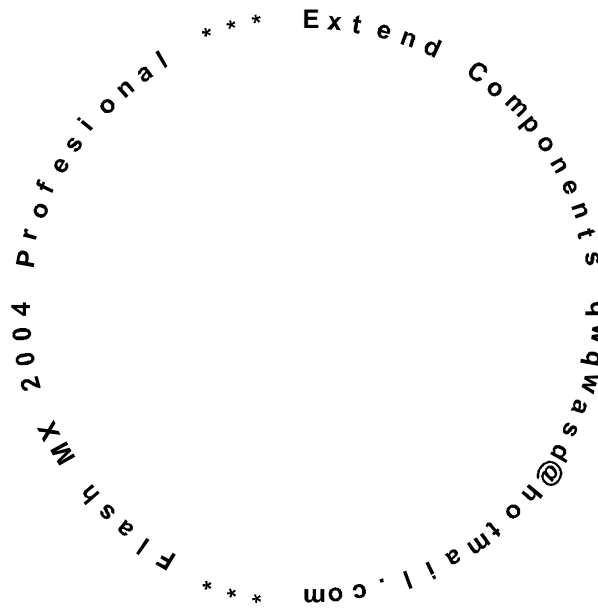
عندما تقوم بتحميل اللبنة المذكورة أعد تشغيل الفلاش إذا كان مفتوحاً أثناء التثبيت وستجد مكونات هذه اللبنة ضمن الأداة Rectangle [يمكنك التحكم في توزيع محتويات الأدوات بحسب رغبتك بالطريقة التي سبق شرحها آنفاً] ومن الأدوات الجديدة التي تضيفها هذه اللبنة :



- Circletext الكتابة الدائرية وتمكنك هذه الأداة من كتابة أي نص على شكل دائرة أو قوس على النحو التالي :
- انقر على الأداة Circletext ثم اذهب إلى قسم الخصائص Properties وانقر على الزر Options يظهر لك مربع الحوار التالي :



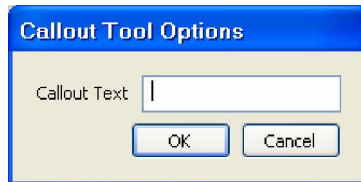
- في حقل الكتابة Text اكتب النص الذي تريد جعله دائرياً وفي الحقل Step(angle) اكتب رقماً لتحديد تباعد الحروف وانحناء الدائرة أو القوس .
- اضغط OK وسيختفي هذا المربع وتعود إلى ساحة العمل مرة ثانية.
- ضع المؤشر في مكان ما من ساحة العمل < انقر واسحب بالزر الأيسر ثم أفلت الزر وستظهر لك الكتابة على الشكل التالي :



- Callout tool أداة التعليقات التوضيحية وهي أداة جميلة للسروح التوضيحية لمن يعمل الدروس بالفلاش وتعمل هذه الأداة على النحو التالي :
 - اختر الأداة Callout tool .
 - انقر بزر المؤشر على الشكل الذي تريد عمل شرح له واسحب يظهر لك خط منكسر طرفه الأول ثابت في المكان الذي حددته وطرفه الثاني متحرك بحركة الماوس .
 - اختر المكان المناسب ثم أفلت المؤشر وستظهر لك الرسالة التالية :

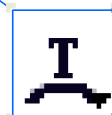


الرسالة تطلب منك إجراء إعدادات النص في قسم الخصائص (نوع ، الحجم ، النمط ، اللون ...) ويطلب كذلك إذا انتهيت من الإعدادات أن تنقر على ساحة العمل نقرة واحدة وإذا فعلت ذلك سيظهر لك مربع الحوار التالي :

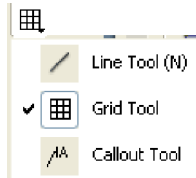


- اكتب العبارة التي تريدها في الحقل Callout Text ثم انقر OK وستجد أن الكتابة قد استقرت في مكانها المناسب كما في الشكل التالي .

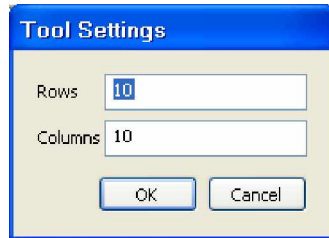
Extend Component



- Grid Tool أداة رسم الشبكة (ترسم لك هذه الأداة جداول منتظمة ويمكنك التحكم في عدد الصفوف والأعمدة كما يلي :
 - اختر الأداة Grid Tool :



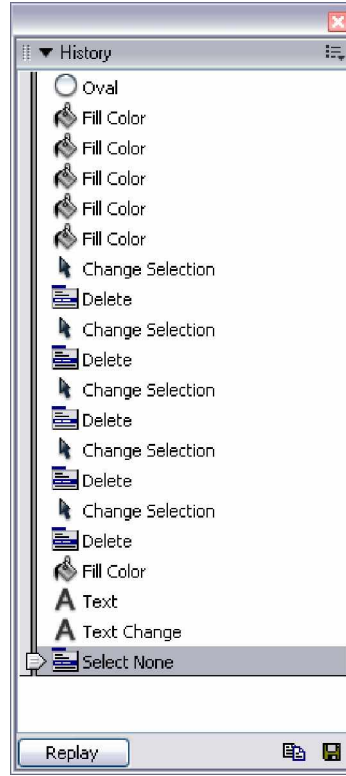
- اذهب إلى قسم الخصائص Properties وانقر على الزر Options يظهر لك مربع الحوار التالي :



- أدخل في حقل Rows عدد الصفوف التي تريدها .
- أدخل في الحقل Columns عدد الأعمدة التي تريدها .
- انقر OK .
- انقر بالمؤشر على ساحة العمل واسحب ثم أفلت تجد الشبكة بين يديك .

الألواح

لوح المحفوظات History Panel



يعرض لوح المحفوظات قائمة بالخطوات التي قمت بها في المستند النشط من لحظة إنشائه أو فتحه إلى العدد الأقصى من الخطوات بحسب ما تم تحديده في التفضيلات (لوح المحفوظات لا يظهر خطوات قمت بها في المستندات الأخرى). (المزلاق في لوح المحفوظات يشير أوليا إلى الخطوة الأخيرة التي قمت بها.

يمكنك أن تستعمل لوح المحفوظات للتراجع عن خطوات فردية أو خطوات متعددة أو تكرارها وبإمكانك أن تطبق خطوات من لوح المحفوظات على نفس الجسم أو إلى جسم مختلف في المستند. وفي جميع الأحوال، أنت لا تستطيع تغيير ترتيب الخطوات في لوح المحفوظات. إن لوح المحفوظات سجل للخطوات التي تم القيام بها على الترتيب.

ملاحظة: إذا تراجعت خطوة أو سلسلة خطوات وبعد ذلك قمت بعمل خطوات جديدة في المستند، فلن تستطيع استعادة الخطوات في لوح المحفوظات إنها تختفي من اللوح نهائيا.

لإزالة المواد المحذوفة من مستند بعد أن تقوم بالتراجع خطوات عدة في لوح المحفوظات، استعمل الأمر Save and Compact في القائمة File.

زود فلاش افتراضيا بإمكانية التراجع ١٠٠ خطوة في لوح المحفوظات و يمكنك أن تختار العدد الذي تريد من خطوات التراجع والاستعادة ما بين ٢ إلى ٩٩٩٩، في تفضيلات الفلاش Flash Preferences.

يمكنك أن تفرغ لوح المحفوظات لمسح قائمة المحفوظات للمستند الحالي. بعد مسح قائمة المحفوظات، لن تكون قادرا على التراجع عن الخطوات التي تم مسحها. مسح قائمة المحفوظات لا يلغي الخطوات بل يزيل سجل تلك الخطوات من ذاكرة المستند الحالي فقط.

إغلاق مستند يلغي سجل محفوظاته فإذا كنت تريد استعمال خطوات من مستند بعد إغلاقه فقم بنسخ الخطوات بأمر Copy Steps (نسخ خطوات) أو احفظ الخطوات كأمر command.

لفتح لوح المحفوظات:

اختر Window > Other Panels > History.

لمسح قائمة المحفوظات للمستند الحالي:

في قائمة خيارات لوح المحفوظات، اختر Clear History.
انقر OK لتأكيد أمر المسح.

التراجع عن خطوات مع لوح المحفوظات:

يمكنك أن تتراجع عن الخطوة الأخيرة أو الخطوات المتعددة في لوح المحفوظات وعندما تتراجع خطوة تظهر أيقونة الخطوة في لوح المحفوظات بلون باهت.

للتراجع عن الخطوة الأخيرة التي قمت بها:

اسحب مزلاق لوح المحفوظات فوق خطوة واحدة في القائمة.

للتراجع عن خطوات متعددة قم بعمل واحد مما يلي :

اسحب المزلاق ليشير إلى خطوة ما.
انقر على يسار الخطوة على طول مسار المزلاق؛ يُحرّك المزلاق تلقائياً إلى تلك الخطوة و يُلغى كل الخطوات التي شملتها عملية الانتقال هذه.

ملاحظة: الانتقال إلى خطوة ما (مع تحديد الخطوات اللاحقة لها) أمر مختلف تماما عن اختيار خطوة منفردة. للانتقال إلى خطوة منفردة يجب أن تنقر على يسار الخطوة.

تكرار الخطوات في لوح المحفوظات:

يمكنك أن تُعيد تشغيل خطوات فردية أو خطوات متعددة باستعمال لوح المحفوظات.

عندما تُعيد تشغيل الخطوات في لوح المحفوظات التي أعدت تشغـ يلها هي الخطوات التي تم تحديدها (المميزة بلون التحديد الخاص) في لوح المحفوظات و ليس بالضرورة أن تكون هي الخطوة التي يشار إليها حالياً من قبل المزلاق.

يمكنك أن تُطبق الخطوات في لوح المحفوظات على أي جسم مختار في المستند.

إعادة تشغيل خطوة واحدة:

في لوح المحفوظات، اختر الخطوة وانقر زرّ الإعادة Replay وسيعاد حالا تطبيق الخطوة و ستظهر نسخة جديدة من هذه الخطوة في لوح المحفوظات.

إعادة تشغيل سلسلة خطوات متجاورة:

حدد الخطوات في لوح المحفوظات بعمل أحد الأشياء التالية:
اسحب من أول خطوة إلى آخر خطوة . (لا تقم بسحب المزلاق فقط اسحب من ناحية نص تعريف الخطوة إلى نص تعريف الخطوة الأخرى.)

اختر الخطوة الأولى من الخطوات التي تريد تحديدها ثم انقر مع الضغط على Shift على الخطوة الأخيرة المراد تحديدها
اختر الخطوة الأخيرة من الخطوات التي تريد تحديدها ثم انقر مع الضغط على Shift على الخطوة الأولى المراد تحديدها.
انقر على الزر Replay.

إن الخطوات سيتم تكرارها بالترتيب، و ستظهر خطوة جديدة باسم Replay Steps في لوح المحفوظات.

إعادة تشغيل خطوات غير متجاورة:

حدد خطوة في لوح المحفوظات ثم انقر بالمؤشر مع ضغط Ctrl (في الويندوز) أو انقر بالمؤشر مع ضغط Command (في الماكنتوش) فوق الخطوات الأخرى.

يمكنك أن تلغي التحديد بالنقر بالمؤشر مع ضغط Ctrl (في الويندوز) أو بالنقر بالمؤشر مع ضغط Command (في الماكنتوش).

انقر Replay.

إن الخطوات سيتم تكرارها بالترتيب، و ستظهر خطوة جديدة باسم Replay Steps في لوح المحفوظات.

نسخ ولصق الخطوات بين المستندات:

كل مستند مفتوح له محفوظاته الخاصة التي تسجل الخطوات التي تم القيام بها فيه. ويمكنك أن تنسخ الخطوات من مستند وتلصقها في مستند آخر باستعمال أمر Copy Steps في قائمة خيارات لوح المحفوظات. إذا قمت بنسخ الخطوات في محرر نص فإن الخطوات ستظهر على شكل كود JavaScript.

إعادة استعمال الخطوات من أحد المستندات إلى مستند آخر:

حدد الخطوات في لوح المحفوظات في المستند الذي يحتوي الخطوات التي تريد إعادة استعمالها. في قائمة خيارات لوح المحفوظات، اختر Copy Steps. افتح المستند الذي تريد لصق الخطوات فيه. اختر الجسم الذي تريد تطبيق الخطوات عليه. اختر Edit > Paste للصق الخطوات.

إن الخطوات ستعمل بنفس الترتيب الذي تم لصقها به في لوح محفوظات المستند. لوح المحفوظات يظهرها كخطوة واحدة تحمل الاسم Paste Steps.

حفظ المستندات أثناء التراجع عن بعض الخطوات :

افتراضيا عندما تتراجع باستعمال Edit > Undo أو باستعمال لوح المحفوظات فإن حجم ملف المستند الفلاشي لا يتغير، حتى لو حذفت مادة في المستند. فعلى سبيل المثال لو استوردت فيلم فيديو إلى المستند، وبعد ذلك قمت بالتراجع عن الاستيراد فإن حجم ملف المستند سيبقى متضمنا حجم ملف الفيديو. هذا لأن المواد التي حذفتها من المستند عندما تعمل أمر تراجع تظل محفوظة في ذاكرة الملف لاستعادتها باستعمال الأمر Redo متى رغبت في ذلك. يمكنك أن تزيل المواد المحذوفة بشكل كامل من المستند، وبالتالي تقلل حجم ملف المستند، باستعمال الأمر Save and Compact.

إزالة المواد التي تم حذفها باستعمال أمر التراجع Undo بشكل كامل:

اختر File > Save and Compact.

أنمته المهام

عندما تنشئ مستندًا، فإنها تحتوي على عدد من الخطوات عددا من المرات. يمكنك أن تنشئ أمرا جديدا في قائمة الأوامر Commands يشمل عددا من الخطوات في لوح المحفوظات ويمكنك استعمال هذا الأمر ثانية في أوقات مختلفة. وسوف تعاد الخطوات كما حدث بالأصل بالضبط ولن تستطيع تغيير ترتيب الخطوات عندما تعيد تشغيلها ثانية.

يجب عليك أن تنشئ وتحفظ أمرا جديدا إذا دعت الحاجة إلى استخدام عدد من الخطوات في المستقبل وخصوصا إذا كنت تريد أن تستعمل تلك الخطوات ثانية في أي مرة قادمة تقوم فيها بتشغيل الفلاش. الأوامر المحفوظة يتم الاحتفاظ بها بشكل دائم (ما لم تقم بحذفها). الخطوات التي تنسخ باستعمال أمر Copy Steps من لوح المحفوظات سيتم إلغاؤها عندما تقوم بنسخ أي شيء آخر. شاهد النسخ ولصق الخطوات بين المستندات.

حول الخطوات التي لا يمكن أن تستعمل في الأوامر

بعض المهام في الفلاش لا يمكن أن تحفظ كأوامر أو تكرر باستعمال قائمة Edit > Repeat. هذه الأوامر يمكن أن تلغي وتستعاد، لكنها لا يمكن أن تكرر.

من الأمثلة على الأعمال التي لا يمكن أن تحفظ كأوامر أو تكرر: تحديد إطار أو تعديل حجم مستند. وإذا حاولت حفظ عمل غير قابل للتكرار كأمر فإن الأمر لن يحفظ.

إنشاء وإدارة الأوامر

يمكنك أن تنشئ أمرا من مجموعة الخطوات المحددة في لوح المحفوظات. في صندوق حوار Manage Saved Commands يمكنك أن تعيد تسمية الأوامر أو أن تحذفها.

لإنشاء أمر:

اختر خطوة أو مجموعة الخطوات في لوح المحفوظات. اختر Save As Command من قائمة خيارات لوح المحفوظات. أدخل اسما للأمر وانقر OK. يظهر الأمر في قائمة الأوامر Commands.

ملاحظة: إن الأوامر المحفوظة تحفظ كملف JavaScript (بالامتداد .jsfl) وتجدها في مجلد الفلاش إم إكس ٢٠٠٤ على المسار التالي: \en\First Run\Commands folder.

لتحرير أسماء الأوامر في قائمة الأوامر:

اختر **Commands > Edit Command List**.
 اختر أمرا لتبديل اسمه وإدخال اسم جديد له.
 انقر **Close**.

لحذف اسم من قائمة الأوامر:

اختر **Commands > Edit Command List**.
 اختر أمر.
 انقر **Delete**، ثم انقر **Close**.

تشغيل الأوامر:

يمكنك أن تستعمل الأوامر التي تنشئها باختيار اسم الأمر من قائمة الأوامر **Commands**.

يمكنك أيضا أن تقوم بإدارة الأوامر أيضا التي قمت بحفظها على نظامك كملفات JavaScript أو وميض JavaScript.

لاستعمال أمر سبق حفظه:

اختر الأمر من قائمة الأوامر **Commands**.

لتشغيل حافا سكريبت أو أمر حافا سكريبت جافا:

\$ اختر **Commands > Run Command List**.
 \$ أبحر إلى السكريبت الذي تريد تشغيله وانقر **Open**.

الحصول على المزيد من الأوامر:

يمكنك أن تستعمل خيار **Get More Commands** في قائمة الأوامر للاتصال بصفحة Flash Exchange (تبادل الملفات الفلاشية) : www.macromedia.com/cfusion/exchange/index.cfm
 • وقم بتحميل الأوامر التي قام مستخدمو الفلاش الآخرون بإرسالها إلى صفحة Flash Exchange ولمزيد من المعلومات راسل تلك الصفحة.

للحصول على المزيد من الأوامر:

تأكد من أنك متصل بالإنترنت.
 اختر **Commands > Get More Commands**.

**الأكشنسكريبت والجافا سكريبت فلاش
ActionScript and JSFL**

الأفلام الفلاشية التي تعمل في الفلاش إم إكس ٢٠٠٤ IDE يُمكن أن تُنفذ سلسلة JSFL باستعمال وظيفة أكشنسكريبت خاصة. وهذا يعني أن ألواح الفلاش ومربعات حوار XML التي تحتوي على أفلام تحكم فلاشية أصبح بإمكانها تعديل وترقية الملف الفلاشي من داخل الفيلم الفلاشي. ترميز JSFL الذي تقوم بتنفيذه يمكن أن يرجع أيضا قيمة إلى الأكشنسكريبت. إن وظيفة الأكشنسكريبت تدعى Mmexecute، وهي يمكن أن تستعمل أي مكان في فيلمك الفلاشي.

إن الصيغة بسيطة:

```
MMExecute("yourStringOfJSFL");
```

على سبيل المثال بإمكانني أن أنشئ لوحا جديدا كالذي في الأعلى وفي الفيلم الفلاشي لذلك اللوح يمكنني تنفيذ سلسلة JSFL تقوم بحذف إحدى الطبقات عندما يضغط المستخدم على زر.

هنا الأكشنسكريبت المطلوب لعمل ذلك :

```
MyButton.addEventListener("click",this)
This.click=function()
{
  MMExecute("flash.getDocumentDOM().getTimeline().deleteLayer();")
}
```

عندما يضغط الزر تمرر الوظيفة Mmexecute سلسلة JSFL إلى JSAPI Interpreter Flash MX ٢٠٠٤ مترجم JSAPI الفلاش إم إكس ٢٠٠٤ الذي يشغل كود JSFL بنفس الطريقة التي يعمل بها الأمر Command تماما .

من المحتمل أيضاً إدخال قيمة خاصة JSFL لأن وظيفة Mmexecute ستعطي قيمة. إذن إذا أردت التأكد من أن الحاسوب الذي يشغل لوح الفلاش متصل بالإنترنت حالياً أم لا فيمكن أن أستخدم الأكواد التالي:

```
HasInternetConnection=MmExecute("flash.isConnectedToInternet");
```

في الترميز أعلاه متغير الأكواد سكريبت 'hasInternetConnection' سيحتوي القيمة المنطقية Boolean التي تم استلامها من مترجم جي إس أي بي أي JSAPI Interpreter.

Mmexecute ستنظر القيمة الناتجة (الراجعة) قبل أن يجعل السطر التالي من ترميز الأكواد سكريبت قيد التشغيل.

من المستحسن إذا تُرِدُ تنفيذ سكريبت JSFL كبير جداً من خلال الأكواد سكريبت فيجب أن تضع سكريبت JSFL في ملف jsfl وبعد ذلك يستعمل وظيفة 'flash.runScript' لتنفيذ سكريبت JSFL ضمن ذلك الملف.

هنا وظيفة الأكواد سكريبت التي ستنفذ ترميز JSFL ضمن ملف jsfl:

```
function executeLargeJSFLScript(fileURI)
{
    return MmExecute("fl.runScript('"+fileURI+"');")
}
```

و يُمكنك أن تستعمله كما في هذا المثال:

```
executeLargeJSFLScript("C:\myscript.jsfl");
```

الملاحظ أن ملف URI في المثال أعلاه، لا يحتوي الخط المائل الخلفي backslashes ولكنه يحتوي الخط المائل الأمامي: /// بادئة بروتوكول.

الترميز التالي سيكون خاطئاً :

```
executeLargeJSFLScript("C:\myscript.jsfl");
```

وهذا خطأ عام فكل الوظائف المعروضة في سكريبتات JSFL — التي تقبل ملفات URI كمعطيات argument ، مثل 'flash.saveDocumentAs' يتطلب وجود سلسلة لتحتوي البروتوكول file:/// ولاحقاً الخطوط المائلة الأمامية بدلاً من الخطوط المائلة الخلفية.

من التطبيقات المفيدة جداً لـ Mmexecute انه سيصبح ممكناً في الفيلم الفلاشي الذي يعمل في الفلاش Flash MX IDE ٢٠٠٤ العمل بالتعابير المنتظمة. وحيث أن الأكواد سكريبت لا يدعم التعابير المنتظمة فمن المناسب جداً إرسالها إلى مترجم جي إس أي بي أي JSAPI Interpreter باستخدام Mmexecute والقيمة الراجعة سيتم إرجاعها إلى الأكواد سكريبت.

نظرة عامة على الماكروميديا فلاش جافا سكريبت API

لغة أكواد سكريبت تتيح لك أن تكتب السكريبتات لتنفيذ الأوامر في بيئة العرض بمشغل الماكروميديا فلاش (أي عندما يكون الملف SWF في حالة العرض). أما الجافا سكريبت فلاش API (JSAPI) فيتيح لك أن تكتب السكريبتات لتنفيذ أوامر متعددة في بيئة التصميم في الفلاش (أي عندما يكون المستخدم فاتحاً للبرنامج). يمكنك أن تكتب السكريبتات التي تتصرف كأوامر (Commands) والسكريبتات التي تضيف أدوات جديدة إلى صندوق الأدوات Tools Panels. هذه السكريبتات يمكن أن تستعمل للمساعدة على أتمتة عملية التصميم في الفلاش (أي تسهيل التصميم بجعل الأعمال تحدث تلقائياً).

JSAPI الفلاش صمم كشبيه للجافا سكريبت API في الدريم ويفر والفايروورك ماکروميديا (الذي صمم بالاعتماد على الجافا سكريبت API نيتسكاب Netscape JavaScript API) JSAPI الفلاش مبني على Document Object Model (DOM) التي تسمح للوئات الفلاشية بأن تكون مدخلات باستعمال عناصر الجافا سكريبت. يتضمن JSAPI الفلاش كل عناصر الجافا سكريبت API، في النيتسكاب بالإضافة إلى DOM الفلاش. هذه العناصر المضافة ومناهجها وخصائصها موضحة في هذه الوثيقة (انظر مساعدة الفلاش). يمكنك أن تستعمل أي من عناصر لغة الجافا سكريبت العالمية في سكريبتات الفلاش لكن فقط العناصر التي يمكن فهمها في مستند الفلاش هي التي سيكون لها تأثير.

يمكنك أن تستعمل ماكروميديا فلاش إم إكس ٢٠٠٤ الاحترافي أو محرر النصوص المُفضّل لديك لكتابة أو تحرير ملفات الجافا سكريبت فلاش (JSFL). إذا استعملت الفلاش الاحترافي فإن هذه الملفات سيكون لها الامتداد .js. افتراضياً. لجعل سكريبت ما يظهر في قائمة Commands (الأوامر) قم بحفظ ملف JSFL الذي يحتوي السكربت في المجلد التالي: في الوندوز ٢٠٠٠ أو الوندوز إكس بي:

C:\Documents and Settings\<user>\Local Settings\ Application Data\Macromedia\ Flash
MX٢٠٠٤\<language>\Configuration\Commands

في الوندوز ٩٨ :

C:\Windows\Application Data\Macromedia\Flash MX ٢٠٠٤\ <language>\ Configuration\Commands

في الماكنتوش OS X :

Hard Drive/Users/<userName>/Library/Application Support/Macromedia/Flash MX
٢٠٠٤/<language>/Configuration/Commands

ملفات JSFL التي تقوم بإنشاء الأدوات تحفظ في مجلد Tools الذي تستطيع العثور عليه في الموقع التالي:
§ في الوندوز ٢٠٠٠ أو الوندوز إكس بي:

C:\Documents and Settings\<user>\Local Settings\ Application Data\Macromedia\ Flash
MX٢٠٠٤\<language>\Configuration\Tools

§ في الوندوز ٩٨ :

C:\Windows\Application Data\Macromedia\Flash MX ٢٠٠٤\ <language>\ Configuration\Tools

§ في الماكنتوش OS X :

Hard Drive/Users/<userName>/Library/Application Support/Macromedia/Flash MX
٢٠٠٤/<language>/Configuration/Tools

إذا كان لملف JSFL ملفات أخرى ملحقة به مثل ملفات XML يجب أن تحفظا في نفس المجلد كملف JSFL. يمكنك أن تنشئ أيضاً ملف JSFL باختيار واحد أو أكثر من الأوامر في لوح المحفوظات ومن ثم النقر على زر Save As Command في لوح المحفوظات أو باختيار Save As Command من القائمة المنسدلة للخيارات. ملف الأمر (JSFL) يحفظ في مجلد Commands. يمكنك عندئذ أن تفتح الملف أو تقوم بتحريره تماماً مثل أي ملف سكريبت آخر.

لتشغيل سكريبت ما افعل واحدا مما يلي:

- § اختر Commands > Command Name.
- § اختر Commands > Run Command وبعدئذ اختر سكريبت لتشغيله .

إضافة أداة طبقت في ملف JSFL إلى لوح أدوات الفلاش Tools Panel :

١. انسخ ملف الـ JSFL الخاص بالأداة وأي ملفات أخرى مرتبطة به إلى مجلد Tools (الأدوات).
٢. اختر Edit > Customize Tools Panel في (الوندوز) أو Flash > Customize Tools Panel في (الماكنتوش).
٣. أضف الأداة إلى قائمة الأدوات المتاحة.
٤. انقر OK.

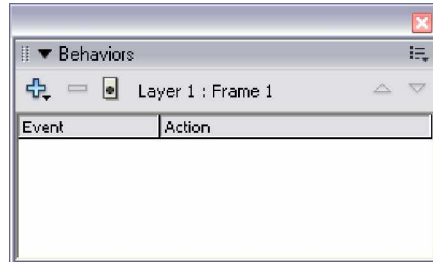
يمكنك أن تضمّن أوامر JSAPI في ملفات أكشنسكربت باستعمال الأمر Mmexecute ()، الذي تم شرحه في قاموس أكشنسكربت الفلاش إم إكس ٢٠٠٤. على أية حال، فإن الأمر Mmexecute () يكون له تأثير فقط عندما يستعمل ضمن قائمة واجهة اختيارات المستخدم التي تشبه قسم خصائص اللبنة Components inspector أو لوح SWF ضمن بيئة التصميم حتى لو تم استدعاء الأمر من قبل أكشنسكربت فإن أوامر JSAPI لن يكون لها تأثير في مشغل الفلاش أو خارج بيئة التصميم.

يحتوي JSAPI أيضاً على عدد من المناهج التي تسمح لك تنفيذ قابلية التمدد باستعمال توافقية الجافا سكريبت وخيارات الترميز C. للمزيد من المعلومات انظر C-Level Extensibility.

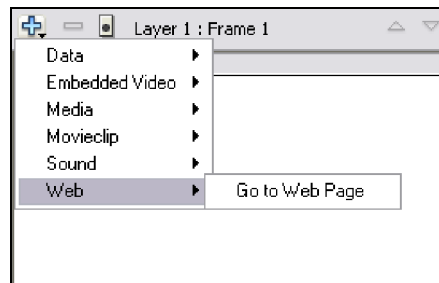
تحتوي عناصر جافا سكريبت الفلاش خصائص ومناهج . الخصائص هي ، كُـلّ المحددات كنموذج أولي مثل قيمة منطقية Boolean ، عدد صحيح integer ، مصفوفة Array ، Float ، أو تفضيلات نماذج البيانات مثل اللون color ، جسم object ، نقطة rect ، point ، وسلسلة حرفية String ، تستعمل لتوصيف العنصر . المناهج تستعمل لتنفيذ وظيفة ما على العنصر . لإدخال خصائص ومناهج لأي عنصر تستعمل نقطة ترفيع dot notation . وإن معظم العناصر أيضاً لها المنهجان [getProperty()] و [setProperty()] ، اللذان يحصلان على القيمة المحددة للخاصية أو يضعان القيمة المحددة للخاصية. معظم المناهج تأخذ قيم الإدخال لتحديد الخصائص المختلفة للمنهج.

لوحة المناهج Behavior Panel :

لعل هذا اللوح هو البديل لطريقة كتابة الأكواد في الإصدارات السابقة بالنمط Normal الذي كان مخصصا للمبتدئين وللتعرف على إمكانيات هذا اللوح قم بعرضه إن لم يكن معروضا باتباع مايلي :
Window>Development Panel>Behavior
يظهر لك اللوح التالي :



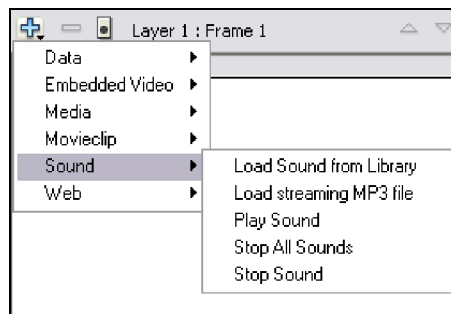
ولعرض المناهج الموجودة في لوح المناهج انقر على علامة (+) في أعلى يسار اللوح يعرض لك قائمة بالمناهج كما يلي :



ولاستعمال أحد المناهج اختر المنهج المطلوب من القائمة فقط وأملأ خانة الإدخال بالبيانات اللازمة وإليك شرحا لبعض محتويات لوح المناهج :

§ الصوت Sound :

عند اختيارك Sound من قائمة الخيارات السابقة تظهر القائمة التالية :



و للقيام بتطبيق عملي على خيارات هذه القائمة افعل مايلي :

- افتح ملفا جديدا وسمه مثلا : behavior_sound
- قم باستيراد ملف صوتي إلى المكتبة وليكن Malakna مثلا .
- افتح المكتبة واعمل Linkage للملف الصوتي Malakna :
 - § انقر بالزر الأيمن .
 - § اختر Linkage من القائمة المنبثقة .
 - § انقر على المربع الذي بجوار عبارة Export For Actionscript .
 - § تأكد من أن الاسم في خانة الاسم التعريفي Identifier هو Malakna .
 - § انقر OK .
- اذهب إلى لوح المناهج واختر : behavior>Sound>Load Sound from Library
- في مربع الحوار التالي :



- اكتب اسم الملف كما هو في مكتبة الملف في الخانتين الأولى والثانية .
- جرب العمل (Enter+Ctrl) وستجد أن الملف الصوتي بدأ بالعمل بمجرد عرض الملف الفلاشي .

ملاحظة ١: ستجد أن الفلاش وضع تلقائيا في الإطار الأول الأكشن التالي :

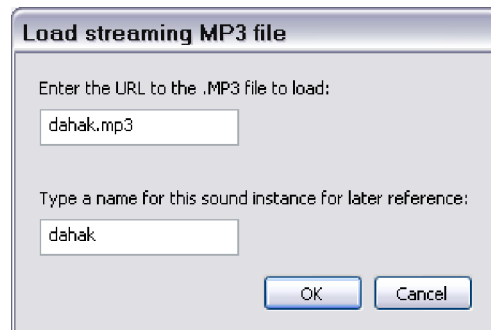
```
//Play Internal Sound Behavior
if(_global.Behaviors == null)_global.Behaviors:{} =
if(_global.Behaviors.Sound == null)_global.Behaviors.Sound:{} =
if(typeof this.createEmptyMovieClip == 'undefined'){
    this._parent.createEmptyMovieClip('BS_malakna',new Date().getTime()-(Math.floor((new Date()).getTime())
/10000)*10000);
    _global.Behaviors.Sound.malakna = new Sound(this._parent.BS_malakna);
}else{
    this.createEmptyMovieClip('_malakna_',new Date().getTime()-(Math.floor((new Date()).getTime()) /10000)*10000);
    _global.Behaviors.Sound.malakna = new Sound(this.BS_malakna);
{
    _global.Behaviors.Sound.malakna.attachSound("malakna;("
if (true) {
    _global.Behaviors.Sound.malakna.start(:(0,1)
{
//End Behavior
```

ملاحظة ٢: يمكنك أن تجعل الصوت يعمل عند الضغط على زر ما على النحو التالي:

- اعمل أو اسحب زرا إلى ساحة العمل.
- حدد الزر في ساحة العمل.
- اذهب إلى لوح المناهج واختر : behavior>Sound>Load Sound from Library .
- جرب العمل (Enter+Ctrl) وانقر الزر يعمل الملف الصوتي حالا . وسيضع الفلاش الأكشن السابق في الزر .

ي يمكنك أيضا استعمال مناهج الصوت لتشغيل ملف صوتي خارجي :

- افتح ملفا جديدا وسمه مثلا : behavior_sound
- ضع في نفس المجلد الذي حفظت فيه الملف الفلاشي behavior_sound ملفا صوتيا من صيغة mp3 وليكن اسمه مثلا : dahak .
- اعمل أو اسحب زرا إلى ساحة العمل.
- حدد الزر في ساحة العمل.
- اذهب إلى لوح المناهج واختر : behavior>Sound>Load Streaming mp3 FileC .
- في مربع الحوار التالي :



- اكتب اسم الملف الذي قمت بحفظه في مجلد الملف الفلاشي مع امتداده.
- جرب العمل (Enter+Ctrl) وستجد أن الملف الصوتي بدأ بالعمل بمجرد النقر على الزر.

ملاحظة ١: ستجد أن الفلاش وضع تلقائياً في الزر الذي قمت بعمله الأكتشن التالي :

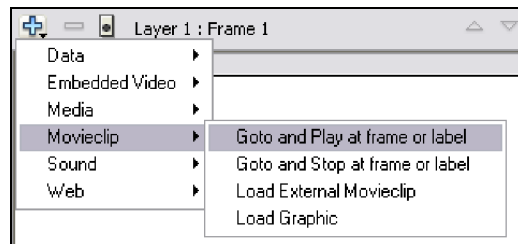
```
on (release) {

    //Load Streaming mp3 behavior
    if(_global.Behaviors == null)_global.Behaviors = {};
    if(_global.Behaviors.Sound == null)_global.Behaviors.Sound = {};
    if(typeof this.createEmptyMovieClip == 'undefined'){
        this._parent.createEmptyMovieClip('BS_dahak',new Date().getTime()-(Math.floor((new Date().getTime())
        /(10000)*10000)));
        _global.Behaviors.Sound.dahak = new Sound(this._parent.BS_dahak);
    } else {
        this.createEmptyMovieClip('_dahak_',new Date().getTime()-(Math.floor((new Date().getTime()) /(10000)*10000)));
        _global.Behaviors.Sound.dahak = new Sound(this.BS_dahak);
    }
    _global.Behaviors.Sound.dahak.loadSound("dahak.mp3",true);
}
```

- يمكنك إضافة زر لإيقاف الصوت أو جميع الأصوات أو زر تشغيل الصوت على النحو التالي :
- أضف زراً أو أكثر للملف السابق .
 - حدد الزر الذي تريد تزويده بالمنهج .
 - لإيقاف الصوت اختر من قائمة Sound المنهج : Stop Sound .
 - لإيقاف جميع الأصوات اختر من قائمة Sound المنهج : Stop All Sound .
 - لتشغيل الصوت اختر من قائمة Sound المنهج : Play Sound .

§ مناهج اللقطة الحركية Movie Clip:

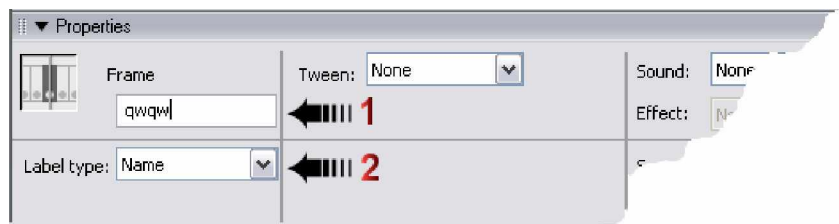
- اذهب إلى لوح المناهج وانقر على علامة  لفتح قائمة المناهج .
- ضع المؤشر على Movie Clip تظهر لك القائمة التالية :



واليك شرحا لبعض استخدامات هذه المناهج:

● **شرح المنهج:** Goto and Play at frame or label (اذهب إلى رقم إطار أو عنوان إطار وتابع العمل):

يستخدم هذا المنهج للانتقال إلى إطار عن طريق رقم الإطار أو عنوانه، ورقم الإطار هو الرقم الذي يظهر فوقه في مسطرة خط الزمن، أما عنوان الإطار فيمكنك وضع عنوان لإطار ما بالنقر على الإطار ثم الذهاب إلى قسم الخصائص وكتابة اسم ما في خانة الاسم التعريفي كما هو موضح بالصورة التالية:

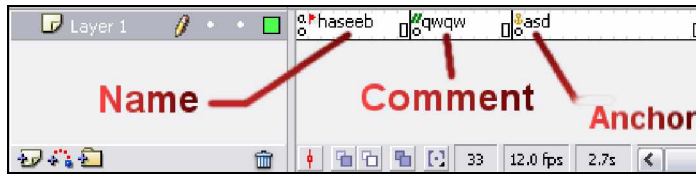


(١) اكتب هنا عنوان الإطار وليكن مثلاً: qwqw .

(٢) اختر نمط العنوان:

- Name: نمط اسم وسيظهر الاسم بجوار الإطار في خط الزمن.

- Comment: نمط تعليق وسيظهر الاسم بجوار الإطار في خط الزمن وتظهر في الإطار نفسه علامة // باللون الأخضر وعند اختيار هذا الخيار لن تتمكن من استخدام التعليق كعنوان للانتقال إليه.
- Anchor: نمط المرساة وسيظهر الاسم بجوار الإطار في خط الزمن وتظهر في الإطار نفسه علامة المرساة باللون البرتقالي الكاشف.



شرح المنهج Goto and Play at frame or label :

- افتح ملفا جديدا .
- ارسم في الإطار الأول دائرة .
- انقر على الإطار رقم ١٠ ثم اضغط على المفتاح FV .
- ارسم مربعا في الإطار رقم ١٠ .
- انقر على الإطار رقم ٣٠ ثم اضغط على المفتاح FV .
- ارسم في الإطار رقم ٣٠ شكلا بيضويا .
- ضع الأكوشن Stop في الإطارات ١ و ١٠ و ٣٠ .
 - افتح قسم الأكوشن بالضغط على F٩ .
 - انقر على علامة (+) في أعلى يسار نافذة الأكوشن .
 - اختر من القائمة : Global Functions>Timeline Control>Stop .
- افتح طبقة جديدة (الإطارات ستمتد تلقائيا إلى الإطار رقم ٣٠) .
- اصنع ثلاثة أزرار في الإطار الأول من الطبقة الجديدة .
- حدد الزر الأول واذهب إلى لوح المناهج واختر منه : MovieClip> Goto and Play at frame or label .
- يظهر لك مربع الحوار التالي :



- اكتب في المربع المشار إليه بالسهم الأحمر رقم ١٠ .
- حدد الزر الثاني واذهب إلى لوح المناهج واختر منه : MovieClip> Goto and Play at frame or label .
- يظهر لك مربع الحوار السابق .
- اكتب في المربع المشار إليه بالسهم الأحمر رقم ٣٠ .
- حدد الزر الثالث واذهب إلى لوح المناهج واختر منه : MovieClip> Goto and Play at frame or label .
- يظهر لك مربع الحوار السابق .
- اكتب في المربع المشار إليه بالسهم الأحمر رقم ١ .
- جرب العمل وانقر الأزرار .

ملاحظات :

- ١- يمكن ربط هذا المنهج مع خط الزمن وسينتقل الفلاش للإطار المحدد بمجرد تشغيل الملف .

- ٢- يمكن ربط هذا المنهج مع لقطة حركية أو لقطات وعند النقر عليها يذهب الفلاش للإطار المحدد .
- ٣- يمكن وضع عنوان الإطار بدلا من رقمه في الخانة المشار إليها بالسهم في الصورة السابقة .

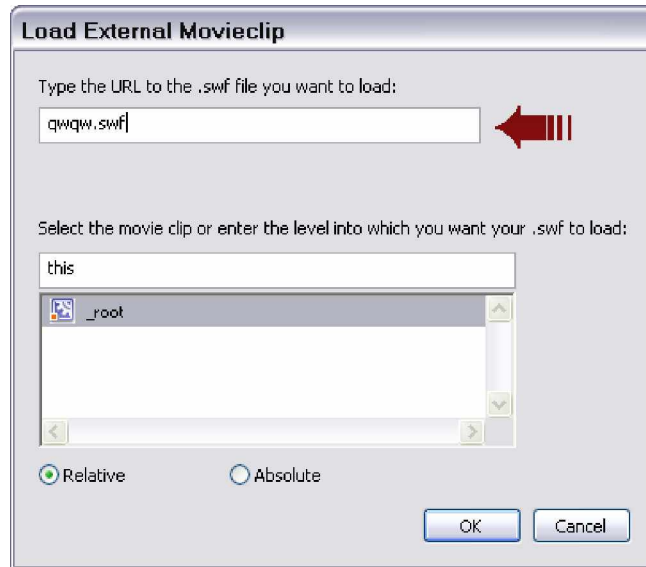
● شرح المنهج : Goto and Stop at frame or label

هذا المنهج يقوم بنفس العمل الذي يقوم به المنهج السابق ولكنه يطلب من رأس التشغيل أن ينتقل إلى إطار معين ويوقف عنده حتى يأتيه أمر جديد.

● شرح المنهج (Load External Movie clip) (تحميل لقطة حركية من خارج الملف) :

بإمكانك أن تحمل أي لقطة حركية محفوظة في داخل المجلد الذي يحتوي فيلمك الفلاشي إلى داخل فيلمك عن طريق هذا المنهج :

- افتح ملفا جديدا وسمّه واحفظه .
- ضع في المجلد الذي حفظت الملف الجديد فيه لقطة حركية بصيغة (SWF) وسمها باسم ما وليكن : qwqw .
- الآن ضع في ساحة العمل زرا .
- حدد الزر في ساحة العمل .
- اذهب إلى لوح المناهج واختر المنهج : Load External Movie clip > MovieClip يظهر لك مربع الحوار التالي :



- اكتب في الخانة المشار إليها بالسهم اسم اللقطة الحركية التي وضعتها في مجلد الفيلم الفلاشي وهي في مثالنا (qwqw.swf) ولا تنس أن تضع الامتداد swf بعد الاسم كما ترى في الصورة .
- جرب العمل وانقر على الزر .

ملاحظة ١ :

إذا وضعت اسما لللقطة حركية غير موجودة في نفس المجلد الذي حفظت فيه الفيلم الفلاشي فإن فلاش يطلبها من مجلد الملفات المؤقتة (Temp) تلقائيا فإن وجدها عرضها وإلا أعطاك رسالة بوجود خطأ وهذه ميزة جديدة في الفلاش ٢٠٠٤ .

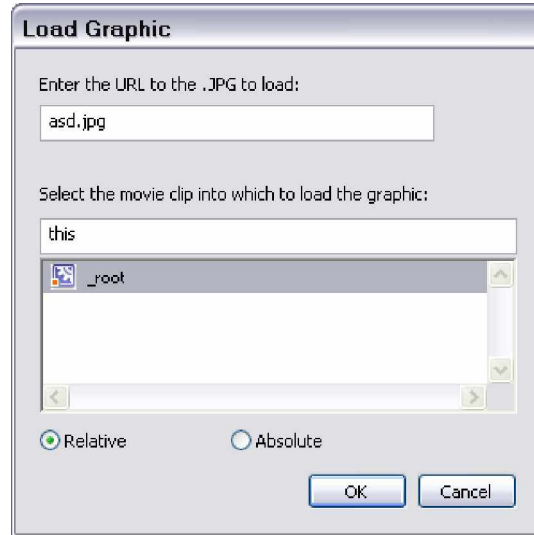
ملاحظة ٢ :

يمكنك تطبيق المنهج على لقطة حركية بدلا من الزر في مثالنا وسيقوم فلاش عند النقر على هذه اللقطة الحركية بتحميل اللقطة الحركية الخارجية ووضعها مكان اللقطة التي طبقت عليها المنهج ولعمل ذلك أعد الخطوات السابقة نفسها مع استبدال الزر بلقطة حركية .

● شرح المنهج (Load Graphic) (تحميل صورة من خارج الملف) :

بإمكانك أن تحمل أي صورة بامتداد jpg محفوظة في داخل المجلد الذي يحتوي فيلمك الفلاشي إلى داخل فيلمك عن طريق هذا المنهج :

- افتح ملفا جديدا وسمّه واحفظه .
- ضع في المجلد الذي حفظت الملف الجديد فيه صورة من نمط jpg وسمها باسم ما وليكن : asd .
- الآن ضع في ساحة العمل زرا .
- حدد الزر في ساحة العمل .
- اذهب إلى لوح المناهج واختر المنهج : MovieClip > Load Graphic يظهر لك مربع الحوار التالي :



- اكتب في خانة الإدخال اسم الصورة التي وضعتها في مجلد الفيلم الفلاشي وهي في مثالنا (asd.jpg) ولا تنس أن تضع الامتداد jpg بعد الاسم كما ترى في الصورة .
- جرب العمل وانقر على الزر .

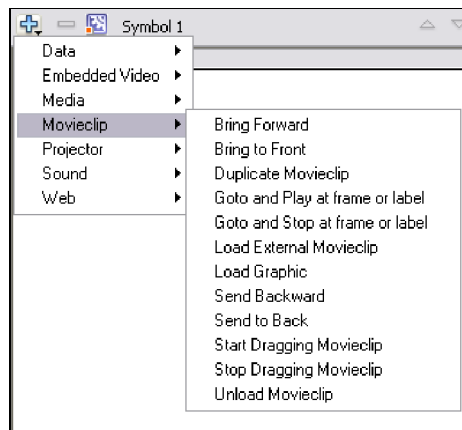
ملاحظة ١ :

إذا وضعت اسما لصورة غير موجودة في نفس المجلد الذي حفظت فيه الفيلم الفلاشي فإن فلاش يطلبها من مجلد الملفات المؤقتة (Temp) تلقائيا فإن وجدها عرضها وإلا أعطاك رسالة بوجود خطأ وهذه ميزة جديدة في الفلاش ٢٠٠٤ .

ملاحظة ٢ :

يمكنك تطبيق المنهج على لقطة حركية بدلا من الزر في مثالنا وسيقوم فلاش عند النقر على هذه اللقطة الحركية بتحميل الصورة ووضعها مكان اللقطة التي طبقت عليها المنهج ولعمل ذلك أعد الخطوات السابقة نفسها مع استبدال الزر بلقطة حركية .

عندما تضع في ساحة العمل لقطة حركية أو زرا ثم تفتح قائمة المناهج وتضع المؤشر على MovieClip ستجد أن القائمة تغيرت وظهرت مناهج جديدة لا تختلف في طريقة تطبيقها عما أسلفنا من مناهج الـ MovieClip وسأعرضها الآن مبينا وظيفة كل منها :



Bring Forward

يقوم هذا المنهج عند تطبيقه على لقطة حركية وضعت فوقها عدة لقطات أخرى بتعويم هذه اللقطة فوق اللقطات بحيث تنتقل خطوة إلى أعلى عند كل نقرة من المؤشر .

Bring to Front

يقوم هذا المنهج عند تطبيقه على لقطة حركية وضعت فوقها عدة لقطات أخرى بتعويم هذه اللقطة فوق اللقطات بنقرة واحدة من المؤشر .

Duplicate Movieclip

يقوم هذا المنهج عند تطبيقه على لقطة حركية بمضاعفة هذه اللقطة (عمل نسخة منها) عند النقر على اللقطة بالمؤشر .

Send Backward

يعمل هذا المنهج عكس عمل المنهج Bring Forward تماما .

Send to Back

يعمل هذا المنهج عكس عمل المنهج Bring to Front تماما .

Start Dragging Movieclip

يجعل هذا المنهج اللقطة الحركية تتبع المؤشر بمجرد النقر عليها .

Stop Dragging Movieclip

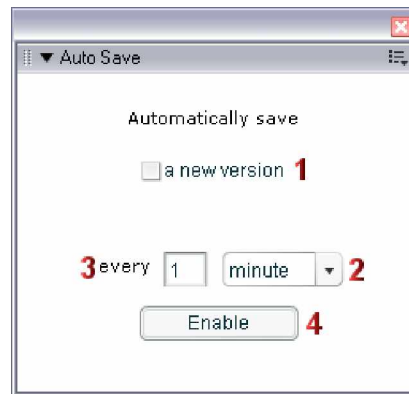
هذا المنهج يوقف عمل المنهج السابق بحيث تتوقف اللقطة الحركية عن متابعة المؤشر عند النقر عليها أو على زر .

Unload Movieclip

هذا المنهج يعمل عكس عمل المنهج load Movieclip .

لوحة الحفظ التلقائي Auto Save

هذا اللوح من الألواح التي تضاف إلى ألواح الفلاش ٢٠٠٤ وقد صممه المصمم Guy Watson بتقنية JSFL التي سبقت الإشارة إليها والحديث عنها وتستطيع تحميله من قسم Extension Exchange في موقع الماكروميديا على شكل (لبنة Component) ثم تثبيتها على جهازك بواسطة برنامج تثبيت اللبنة : Macromedia Extension Manager ومن ثم اذهب إلى : Window>Other Panels>Auto Save وسيظهر لك اللوح التالي :



- وظيفة هذا اللوح هي القيام بالحفظ التلقائي للملف الذي تعمل عليه خلال المدة الزمنية المحددة في لوحة الحفظ :
- (١) عند النقر على المربع الصغير بجوار a new version سيقيم الفلاش بحفظ الملف في ملف جديد كأنك قمت بحفظه عن طريق Save AS .
 - (٢) يمكن الاختيار من القائمة : دقائق / ساعات لتحديد نطاق الحفظ الزمني .
 - (٣) حدد المدة الزمنية التي ترغب بالقيام بالحفظ خلالها .
 - (٤) يمكنك تشغيل وإيقاف ميزة الحفظ التلقائي بالنقر على هذا الزر .

لوحة لقطات الحفظ التلقائي Auto Snapshot :

يؤدي هذا اللوح مهمة مشابهة للوح السابق وله مزايا أكثر ملاءمة للعمل إذ يمكن ضبط التوقيت بحيث تجعل الفلاش يقوم بالحفظ التلقائي للعمل كل مدة زمنية معينة في نسخة جديدة بحيث يتكون لديك عدد من النسخ للعمل تمثل مراحل متعددة منه بحيث يمكن لك الرجوع إلى أي نقطة من نقاط العمل وهذا يعطي المصمم أمنا من فقدان البيانات بسبب خلل في عملية الحفظ وهذا اللوح ليس من الألواح الأساسية في الفلاش ولكنه من الألواح التي تضاف إلى ألواح الفلاش ٢٠٠٤ وقد صممه المصمم Mike Lyda بتقنية JSFL أيضا وتستطيع تحميله من الموقع التالي <http://oddhammer.com> على شكل (لبنة Component) ثم قم بتثبيتها على جهازك بواسطة برنامج تثبيت اللبنة : Macromedia Extension Manager ومن ثم اذهب إلى : Window>Other Panels>Auto Snapshot وسيظهر لك اللوح التالي :



واليك طريقة التعامل مع هذا اللوح :

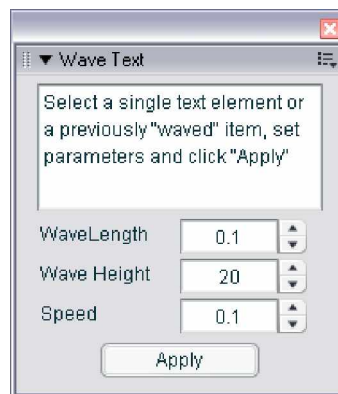
- اضغط الزر لتمكين خاصية الحفظ التلقائي أو عدم تمكينها .
- ضع عدد الدقائق التي تريد أن يتم الحفظ خلالها .
- ضع الحد الأقصى لعمليات الحفظ .
- هذه صورة مطرقة تقوم بإخبارك بالصوت بقرب عملية الحفظ - ط التلقائي حيث تسمع مع حركة المطرقة صوت طرقات متتالية .
- بالضغط على هذا الزر يمكن القيام بلقطة حفظ فورية بدون انتظار التوقيت التلقائي .

طريقة العمل :

- افتح ملفا جديدا واحفظه وسمه باسم مثل qwer .
- اضغط على الزر Enable لتمكين الخاصية .
- اضبط اللوح بالمعطيات الظاهرة في الصورة السابقة .
- ابدأ بالعمل وستجد أن الفلاش يقوم كل دقيقة بعملية حفظ تلقائي (اذهب إلى المجلد الذي حفظت فيه الملف وستجد مجموعة من الملفات غير المحددة الصيغة قد ظهرت بجوار هذا الملف باسم (qwer_bak_ undefined)) .
- للرجوع إلى نقطة معينة اختر فتح ملف ثم اذهب إلى المجلد الذي حفظت فيه الملف ثم اختر في نافذة فتح الملف عند الخانة Files of type الخيار All files .
- اختر أحد الملفات التي تحمل الاسم (qwer_bak_ undefined) ستجد الفلاش قام بالعودة إلى إحدى مراحل العمل .

لوحة الكتابة المتموجة Wave Text :

وهذا اللوح أيضا ليس من الألواح الأساسية في الفلاش ولكنه من الألواح التي تضاف إلى ألواح الفلاش ٢٠٠٤ وقد صممه المصمم Keith Peters بتقنية JSFL أيضا وتستطيع تحميله من موقع الماكروميديا على شكل (لبنة Component) ثم قم بتثبيتها على جهازك بواسطة برنامج تثبيت اللبنة : Macromedia Extension Manager ومن ثم اذهب إلى : Window>Other Panels>Wave Text وسيظهر لك اللوح التالي :



اللوحة يعمل تأثير متموج على النص واستعماله في غاية السهولة :

- اكتب نصا في ساحة العمل .
- حدد النص .
- افتح اللوح Wave Text .
- اختر الإعدادات المناسبة للحركة .
- انقر Apply .
- جرب العمل .